昭和60年8月1日発行 第1巻第1号 通巻1号

Bug News

サルと人とコンピュータ

8
AUGUST
1985



創刊号
コンピュータ文化情報誌

DOWN LOAD
データ・ベースってなんだ?
紀伊國屋書店と丸善の場合

SOFT "VS" REVIEW
マックペイントVSインクポット

ENTERTAINMENT
"I・O SILVER" "RESCUE RAIDERS"

INTERVIEW
「ウィザードリィ」をつくった男 **ロバート・ウッドヘッド**

〈登場〉紀田順一郎／古川タク／鏡明



グラフィックとサウンドの競演、いまクライマックスへ。

本格的なパーソナルユースの時代を実現したベストセラー・PC-8800シリーズ。その実績を豊かに受け継ぎ、さらに大きく成長したニューフェイスがPC-8801mkⅡSRです。グラフィック表示・演算処理のスピードを8ビットの限界までアップ。512色から8色選べるカラフルなグラフィック機能、自然な音創りができるFM音源を含む6重和音のサウンド機能、さまざまな楽器・効果音等49種のリアルな内蔵音など、新機能を満載。バラエティ豊かなソフト・周辺機器も継承して、コストパフォーマンスは抜群です。PC-8801mkⅡSR。ジャンルを選ばない実力で、パワフルにデビューしました。

すべてを受け継ぎながら、すべてが新しい。

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkⅡSR

model 10(ミニフロッピィディスクドライブ オプション)……………………標準価格168,000円
model 20(ミニフロッピィディスクドライブ 1台実装)……………………標準価格213,000円
model 30(ミニフロッピィディスクドライブ 2台実装)……………………標準価格258,000円

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

プロ自遊空間。

遊べるゼロワンショップ



ゼロワンショップ取り扱い商品

パーソナルコンピュータの革命児、あの**マッキントッシュ**。
アメリカでパソコンの主流といわれる名機**アップルII c**。
パーソナルワープロの時代を築いた**キヤノワードミニ**。
50音図配列で誰でも簡単に打てるワープロ**ワードボーイ**。
6色コピーカラーがとれ、縮少・拡大もできる**ミニコピア**。
など、パーソナルOA機器の数々が勢揃い。

01
ZERO-ONE SHOP
Canon

水道橋店 大原簿記並び Tel.(03)261-2701　水戸店 水戸駅前 Tel.(0292)27-1401　中之島店 住友中之島ビル1F Tel.(06)445-2901

パソコン・ワー

見て・触れて・学んで・



OAルームでも、OAプラザでもない。OAをもっと身近に、もっと手軽にしてくれるキヤノン・ゼロワンショップ。パソコン・ワープロを、自由に「見て・触れて・学んで・遊べる」クリエイティブな空間です。しかも、OAの使い方や効果的な利用法など、ノウハウまでも提供。さらに、アップルソフトならおまかせ。ビジネス・ホビー・ゲームと幅広いラインアップ。国内にないものでも2週間でアメリカより直輸入。いままでのOAショップに満足できなかった人へ。ゼロワンはニュータイプのハード＆ソフトを揃えてお待ちしております。

ゼロワンネットワーク

新宿店 新宿三井ビル1F Tel.(03)345-9101　新橋店 西新橋バンコックホテル並び Tel.(03)597-0801　立川店 立川駅南口スーパーいなげや前 Tel.(0425)28-1501

幸せ…アップル

ハイテク人間にアプローチする実力派です。
ハード、ソフトの両面にわたり、
あなたの能力を100%おいしくフォローします。

HI·TECS



開店1周年記念セール

話題をさらう
特別価格

(6/15日〜7/14日まで)

—もうこれ以上安くなりません—

パソコンの革命児

Macintosh (128k)

定価¥~~598~~,000
↓
¥398,000
5台限り





永遠の名器

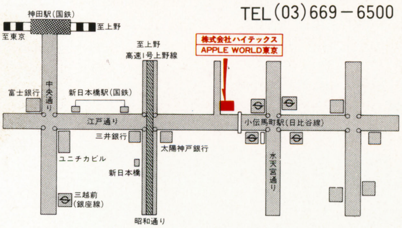
Apple IIe

定価¥~~257~~,500
↓
¥148,000

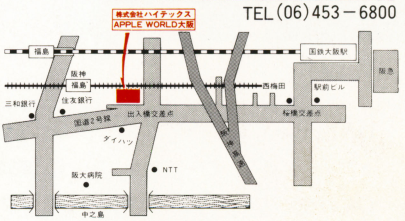
新発売!

マッキントッシュ 日本語化ツール
(マックペイント、マルチプランが日本語で使えます)
イージーブリッジ 定価¥38,000

ショップ&ショールーム **アップルワールド東京**
TEL(03)669−6500



ショップ&ショールーム **アップルワールド大阪**
TEL(06)453−6800



アップル製品総合販売

株式会社 ハイテックス

本社 〒103 東京都中央区日本橋小伝馬町4−1 電話(03)669−6800
大阪営業所 〒553 大阪市福島区福島5−1−16 電話(06)453−6800

®はアップルコンピュータ社の登録商標です。

資料請求券 Bug News 創刊号

Bug News
サルと人とコンピュータ

創刊号8
AUGUST 1985

●目次●

●DOWN LOAD●
——データ・ベースってなんだ？

38 回線の果てのアメリカ

42 オンライン交友学 会津 泉

48 『ザ・ソース』
——入会のためのチェック・ポイント

50 知的辺境の狩人 林 伸夫

54 洋書店から始まる新しい波
紀伊國屋書店と丸善の場合

●SOFT "VS" REVIEW●

98 激突！日米ソフト対決
——インクボット対マックペイント 五木武利

●ENTERTAINMENT●

16 I.O.SILVER 古屋美登里

20 RESCUE RAIDERS 津田 宏

●INTERVIEW●

24 『ウィザードリー』製作㊙話 ロバート・ウッドヘッド

●おりこみ付録●
タクンとマックのカベしんぶん
えと文 古川タク

●RANDOM ACCESS●

30 つくば博探訪記
そんな大道芸がおれに通用すると
思っているのか！ 小田嶋隆

34 もっとパーソナルに、もっとマイナーに
古瀬幸広

●DOMESTIC GAME SOFT・
READER'S EDIT MODE●

73 カレイジアス・ペルセウス／ファンタジアン／
オホーツクに消ゆ／エルドラド伝奇／
アゲイン／ロックンローラー

●RE-BOOT THE BOOK-1●

58 ファンタジー・ゲームのもう一つの伝統
安田 均

●インフォコムせんか？●

64 とりあえず"処方箋" 黒川 尚

●INTERACT！ No.1●

66 嗚呼、無情なヒッチハイク
——『銀河ヒッチハイク・ガイド』 畑中佳樹

●パーソナルコンピュータ博物誌 1●

88 データベースの迷信 紀田順一郎

●Chatting on the Line 0001●

94 『コエヴォリューション』という雑誌があって……
青山 南

●ROUND ABOUT●

106 街でみかけたエントロピー
——『文法的人間』を読む 木山羊平

110 クリスマスにピーナッツを

111 AIをめぐるある戦いの記録

112 楽しみながら専門家を作ろう

8 Bug's Top

●ET CETERA 1●

114 昔の名前が出てきます 鏡明＋山本陽一

コンピュータ文化情報誌

表紙——AD, イラスト, デザイン, タイトル
井上嗣也（ビーンズ）


マイニチ シンブン ¥0 100176100
今これがおもしろい!
PART 3
いま、
東京南青山が熱い。
SHOP GOODS SPACE etc


マイニチ シンブン ¥0
奥さま海外特派員レポート
3
1# カイロ発 3# ニューヨーク発
2# 北 京発 4# ロサンゼルス発


¥0
CAPTAIN
チケットぴあ


ASATSUグループ ¥0 336143000
心に残る旅行と
中国の文化、スポーツ
イベント企画は一
運輸大臣登録
一般第611号
TEL03-595-2561


サントリー ¥0 325212060
SUNTORY
ビーハイ
◆アルコール分 約7%
◆容量 250mL
標準的な
小売価格 ¥150

撮影／戸田智雄

BUG'S TOP

●文字図形情報ネットワーク
通称〈キャプテン〉システムがスタートして半年、
さまざまの思惑と見込みちがいの中で
いま、関係者の頭は熱い。

思えば昨年11月、新聞を開けば見開き広告、テレビは各局ニュースで総ざらいという、「一気！一気！」のノリでスタートした〈キャプテン・システム〉ではあった。それがフタを開けてみると当初の予想をはるかに下まわる端末機の普及台数が報じられ、関係者の中にはその理由として「やっぱ価格が高いからねー」といったのー天気な意見もあると聞く。

第一の理由は、しかし、情報システムそのものにあるということに、どおしてオジサンたちは気がつけないのだろうか。

カネならある。欲しい情報さえあれば、たかだか30万のカネくらい、ファッションマッサージ業に従事してでもつくり出すのがナウな若者である。キャプテンは今一歩、そこに踏み込むだけの魅力に欠けていたと見るべきだろう。

例えば、「相性・姓名判断」「アイデア一般」「明日の天気」等々、堂々四〇〇項目にも及ぶ情報タイトルがリストアップされた「50音別索引」から「旅行」の項目を選んで呼び出すとする。と、そこに現れるのはA旅行社提供の「我社がオススメする海外ツアーは、このコースとこのコースと……」といった要するにパンフレットやチラシと何も変らない〈情報〉なのである。いわば、街頭で渡されたとたんにグジャグジャと丸めて捨てられるチラシたちの怨念がデータとなって、キャプテンの大型コンピュータの中に漂っているというわけだ。これが四〇〇にも細分された〈情報〉の実体とわかった時のやり場のない怒りを、一体どうしてくれるんだ、えっ、オイ。

何も我々ユーザーは、端末機のフォルムを中森明菜の実物大モデルに近づけろとか、それがダメならある程度は妥協するから生身の女のコを一人紹介しろとか、そんなムリを言うつもりはない。「旅行」ならせめて、目的地・予算・スケジュールの三大要素別に、A・B・C・D各旅行社のツアー・リストを併記するくらいのことはして欲しいと言っているのだ。「キャプテン情報の利用度」の統計で〝ぴあ〟がダントツ一位というのが、それを物語っている。言うまでもなくここにはジャンル別に、複数の企業が主催するイベントが並んでいるわけだが、このような〝情報の組み替え〟＝〝編集作業〟が行なわれているのは、キャプテンの中では〝ぴあ〟ぐらい。

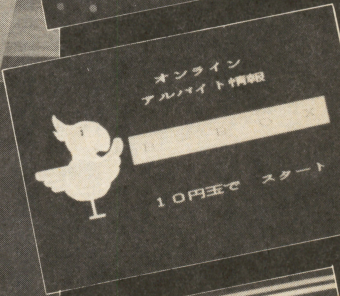
キャプテン関係各位の皆様、よおく考えてねー。

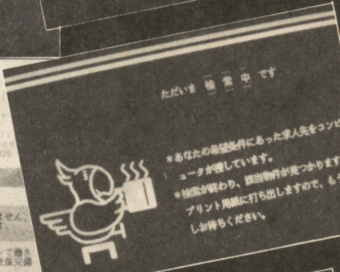
最後にもう一つ。呼び出した情報の内容以上に注目したいのは、その口調だ。これは笑える。中でも毎日新聞が提供するタウン情報「今これがおもしろい！」Part3〝いま、東京南青山が熱い。〟――ダッセェ〜〜。これだもん。

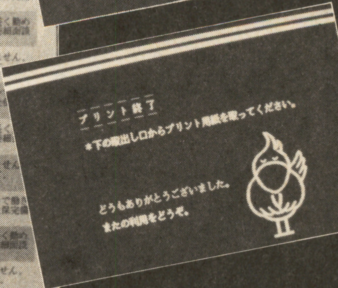
キャプテン問題の根は深い。

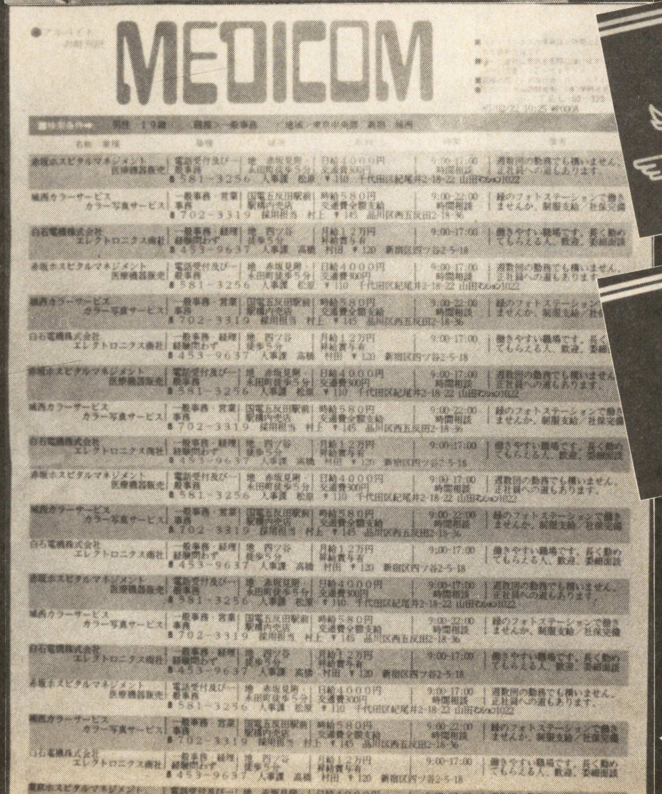












◀このプリントは、テスト・データに基づいて作成したものです。

BUG'S TOP

●アルバイト捜しのオンライン情報システム〈B-BOX〉が街に出現した。浮浪者の皆さんが端末を囲み、労働意欲に目覚める日も近い——か？

「何かいいバイトねーかなァ」「いいよなー女は、ツブシがきいて」「キヨミなんか、コンパニオンで月10万だってョー、あのツラで」と、このような会話がキャンパスを駆けめぐる季節である。つい一月前までは電車に乗ったら居眠りばかりしていた若者たちが、一変して目をギラつかせ『日刊アルバイトニュース』のページのスミを折り曲げ出す、そのような季節である。

そしてここにもニューメディアの波は押し寄せる。コンピュータネットワークを使った求人情報サービス〈B-BOX〉が、この6月から首都圏でのサービスを開始したのである。

まだ利用したことがない人のために使い方などを説明すると、まず一部キャンパスや駅、書店、デパートなど首都圏に100台設置された端末にズンズンと近づいていき、握りしめた10円玉を一コ投入する。画面の指示に従って、自分の年齢、性別、希望職種、希望地域などをボタンで入力。するとコンピュータがそれに応じた求人情報を、最高20件まで選んでくださるという、簡単・便利なシステムである。

既に京阪神地区では小規模とはいえ同様のサービスが昨年11月から行われているが、このテのオンライン情報のスルドイところは、まずネタが新鮮なこと。新しく入った求人情報、あるいは募集の打切りなどのデータが、たった2時間で追加または削除される。今まで、せっかく捜し出した会社にデンワを入れてみたら「もう決まりました」の冷たい返事に怒りを覚えた諸君も、これなら多い日も安心ね、である。

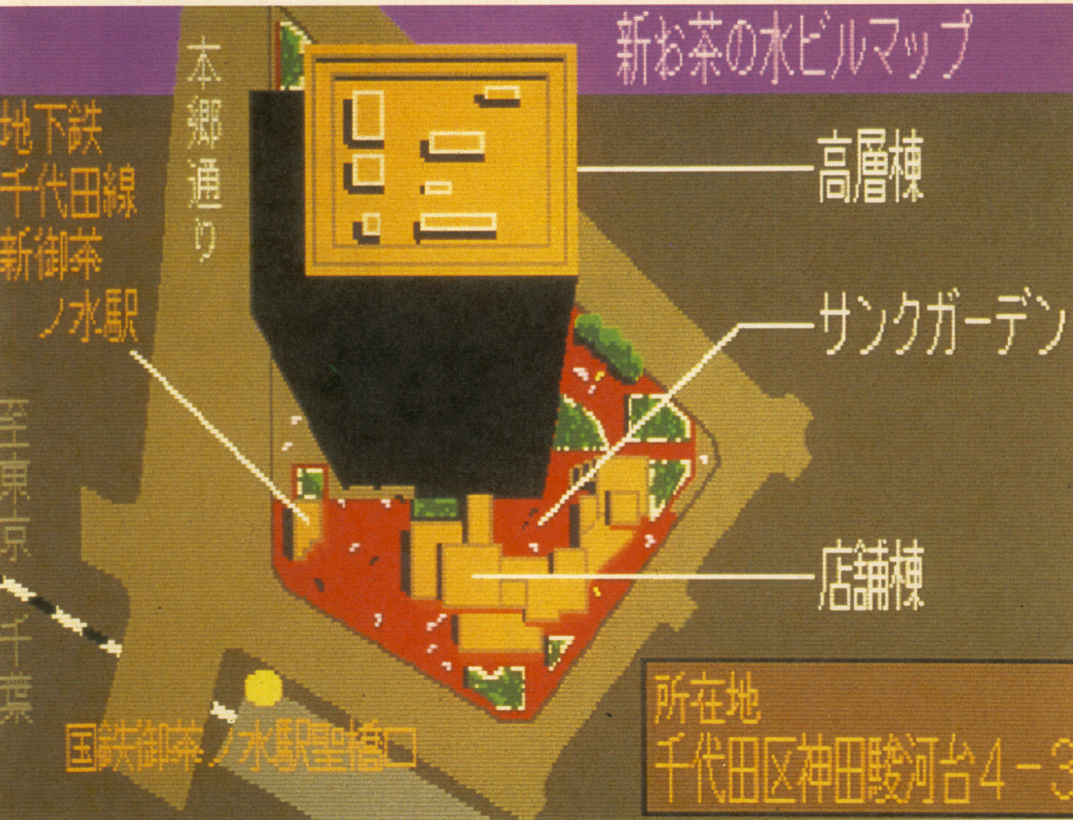
そして更によろしいのは、「沿線別」「職種別」を自分で捜す手間がいらない、ことだ。そんなこたァコンピュータがぜんぶやってくれる。おおありがてーこった。

また、情報量の点でも当然、旧来のメディアの上をいっている。各求人情報誌の記載データが一冊につき2〜3000件だったのに対し、オンライン・サービスではスタート時で8000件のデータサービスが可能だという。

コォれだけあれば、アタマやカラダやその他いろいろ自信のないキミでも、一つくらい見つかりそうな気になるというものである。

この〈B-BOX〉では将来は、アルバイト情報の他に下宿・マンション案内、テニス・スキー場ガイドなど、若者をターゲットにした総合情報システムをめざすという嬉しい予定もあるらしい。

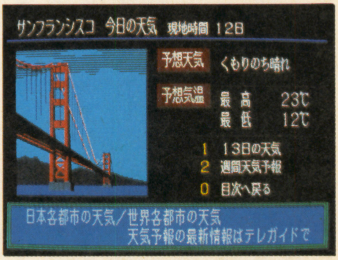
んがっ、実はこのサービスを提供するのが、あの学習研究社であるという事実を知ると、おベンキョー情報よりもアソビ情報を選ばざるを得なかった学研の苦労がしのばれて、痛々しい気もするニューメディアの今日この頃ではある。

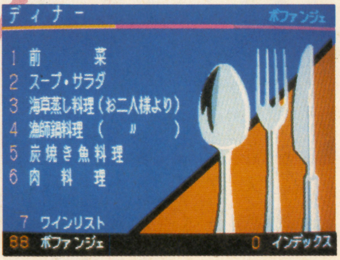




テレガイドではタウン情報の他に、天気予報(国内47・海外26都市の今日・明日・週間の予報)、英文による海外テレガイド情報(トロント、サンフランシスコ)などのサービスも行っている。









※ここに掲げたのは
サンプル画面です。

BUG'S TOP

●妄想いっぱい、期待でワクワクのデートの前日、街の端末機を一心不乱にいじくる少年たち。どんな店に連れ込むか、はたして予算は……タウン情報サービスは彼らのおたすけマシンとなれるか。

ビデオテックスによるタウン情報サービスが、5月21日またひとつスタートした。

〈テリドン〉方式を使った、東京テレガイド社のイベント情報や店舗案内サービスがそれだ。

キャプテン方式が、描かれた画像をそっくりそのままドンと送るのに対して、カナダで開発されたテリドン方式は、図形を描く「命令」を送る。

それによってどういう違いが起こるかというと、図形情報に関して、キャプテン方式は短時間で絵が完成するが質は悪い。逆にテリドン方式はずっと微妙な線まで描ける代り描き終るまでには多少時間がかかる、ということになる。

コンピュータの場合、ビジュアルの充実というのはわりと重要なテーマだったりする。デザイン処理一つで、そこに表わされた情報の価値までも疑われかねない、という事実はコンピュータと人間というジャンルを超えた不遍の真理と言ってもいい。パンチパーマに女物のサンダルをはいた若者の、「オレ、実は東大なんっすよォ」などというセリフを、一体誰が信用するだろう？　世の中はそれほどお人好しではない。

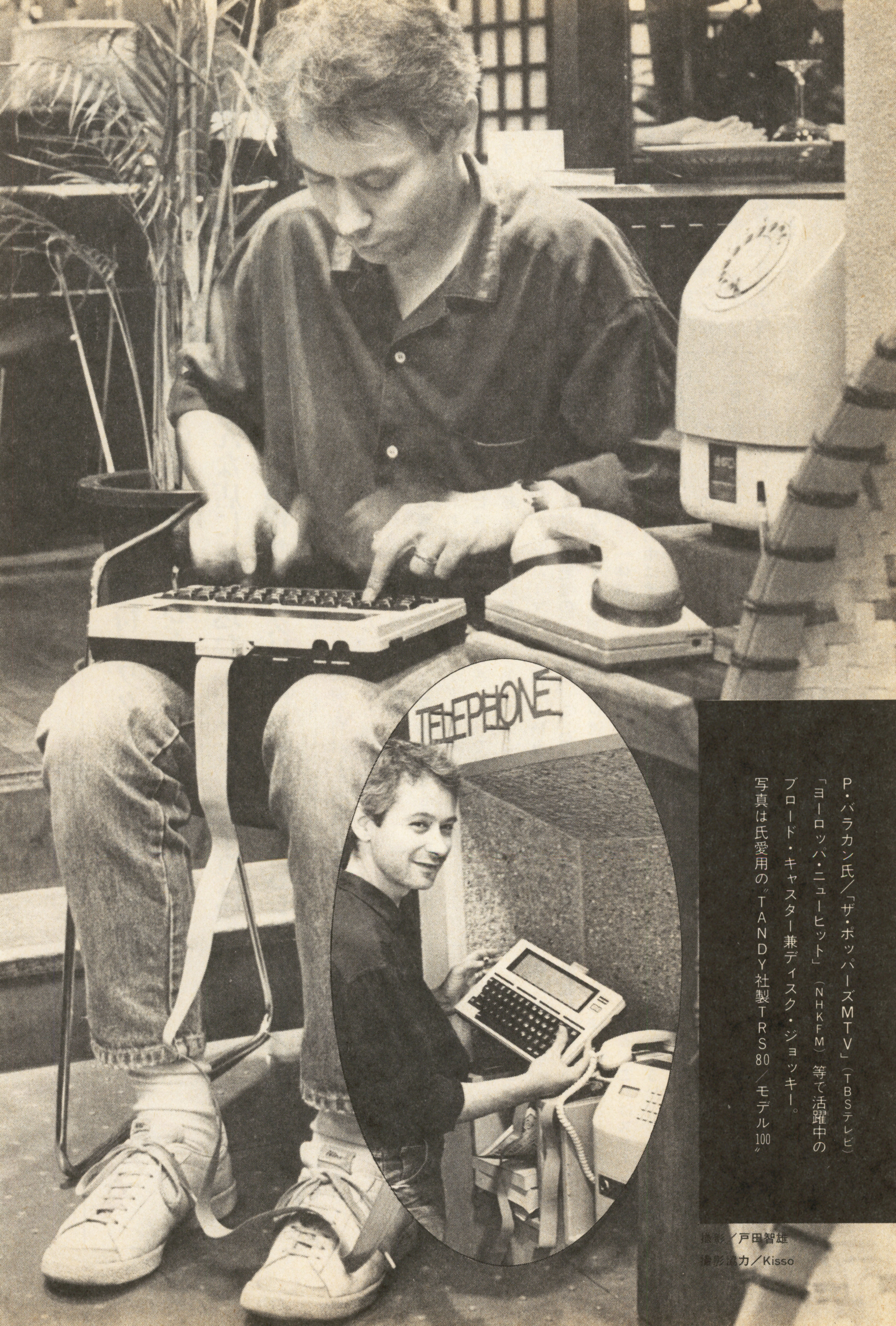
で、つまりこのテリドンは、見た目に美しく登場してくれる。また欠点である「完成までの所要時間」にしても、まず文字情報を流し、ユーザーがそれを読んでいる時間を利用して図形を描き上げる、という実に親切なシステムを組んでいる。

この細やかな心遣いは、祖国カナダゆずりのデータ処理にも生かされていて、つまりキャプテンに欠けているところの〈複合的な情報〉を読みとることが可能となった。ここでは〈情報〉は企業PRのタレ流しではなく、ユーザーの追いたいテーマごとの組み替えと列記が行なわれている。

選択肢はキャプテンにおけるIP（情報提供者）名の代りに「飲食」「ショッピング」「イベント」などのテーマに分かれ、さらに「飲食」なら「予算」「地域」「タイプ」ごとに数種類の店がリスト・アップされるのである。冷静に考えればごく当然なニューメディア的機能であるのだが、何といってもキャプテンに裏切られたあとのめっきり弱気な身体には、感動の嵐といったものがつい吹き荒れる。

しかし、ここにもいくつかの問題はある。第一にプリントアウト機能がないという点。

第二は、IPの数がまだまだ足りないこと。これはスタート間もないせいもあるが、もう一つには、IPとなる企業にとってもビデオテックスは未知のメディアなわけで、そんな〝初体験への不安〟がネックとなっているようだ。ビデオテックス業界の試行錯誤は、まだ始まったばかりだ。



P・バラカン氏／「ザ・ポッパーズMTV」（TBSテレビ）「ヨーロッパ・ニューヒット」（NHKFM）等で活躍中のブロード・キャスター兼ディスク・ジョッキー。写真は氏愛用の〝TANDY社製TRS80／モデル100〟

撮影／戸田智雄
撮影協力／Kisso

BUG'S TOP

●ピーター・バラカン氏はガイジンだけれど、コンピュータに関しては、ふつうの人だ。「その僕でも使えるんだよ」と感動しつつ、氏の「オンライン体験談」を語ってくれた。

バラカン氏は、ある日フト気がつくとニューメディアしていた。それまで会社の隅にあるテレックス専用の小部屋で、海外のミュージシャンとのコンタクトをとり続けていた彼であった。冬の寒い日、暖房のきかないその部屋に立たずむ彼の後ろ姿には、あの〝ポッパーズ〟の華やかな笑顔からは想像できないほどのジミが漂っていた。

そんなバラカン氏が、自分のデスクに携帯用マイクロコンピュータ〈タンディ〉を持ち込んだのは一年程前のことになる。

「僕はアメリカの〈ダイアルコム〉というオンライン・サービスのメンバーになってるわけだけど、主に利用してるのはE-MAILと呼ばれる電子郵便サービス。これはどういうものかっていうと、メンバーはそれぞれ自分のIDナンバーのついたメールボックスを持っていて、そこで自由にメッセージの交換が出来るんだ。僕のやってる音楽業界の仕事というのは、ミュージシャンのスケジュールを追いかけてコンタクトを取るとか、外国との連絡が常に必要なんだよね。今までだったら、ツアー中のグループをあっちこっち追いかけて、いついつはどこのホテルだって調べて電話したりテレックス打ったり……しかも相手が不在だったら、何度もかけなおして。

それが、このE-MAILなら、ただ相手のメールボックスにメッセージを送るだけでいい。相手は世界中のどこに居ようと、端末と電話さえあれば――ホテルだろうと、レストラン、公衆電話でも――自分のボックスを呼び出して、僕のメッセージを見つけてくれる。僕もまた、家で郵便受けを見るような感覚でコンピュータのメールボックスを呼び出して、彼からの返事を受けとることが出来るんだ。

とにかく情報が早い、そして確実。その上電話よりテレックスより料金がゼンゼン安いんだよね。初めは海外のロードマネージャーが使ってたんだけど、すごく便利だってわかったら、あっという間に音楽業界全体にワァーッて広がった。会社ばかりじゃなく、ミュージシャンが個人で持ってる場合もあるし。ハービー・ハンコックなんかも、そう。E-MAILでは、もちろん通信の他にもいろいろな情報サービスが受けられるけど、例えば僕が入ってる音楽業界のグループだったら「来週のヒット・チャート」が読めたり、「音楽業界のニュース」サービスなんかがあって、僕も時々利用してる。

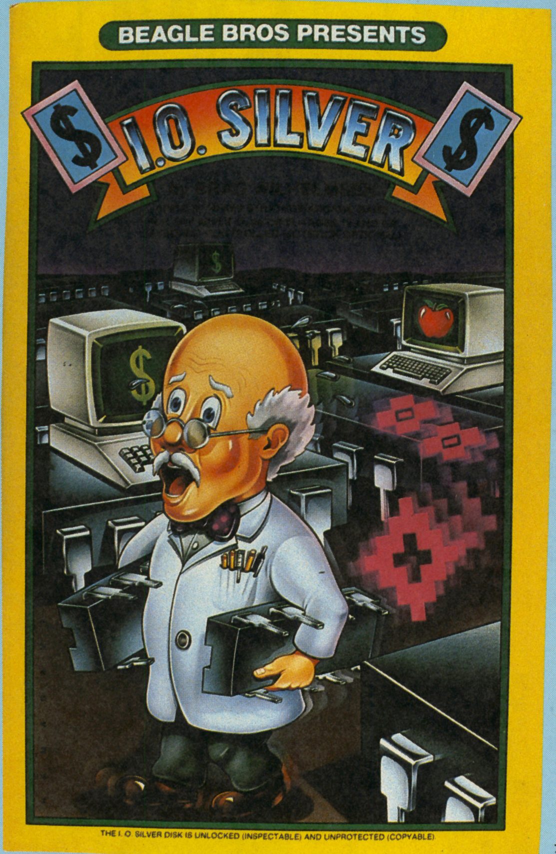
日本ではまだ知らない人も多いみたいだけど、ある程度の英語が出来れば、これほど簡単で便利なシステムはないと思う。とってもユーザー・フレンドリーな作りで、何しろ僕だって使えるくらいなんだから、簡単さは保障するよ」

と、満足げに微笑む氏であった。

I・O・シルバー(ビーグル・ブラザーズ)「オチャメなソフト」で遊んでみたんだ。

かつて『前頭葉肥大』とか『文系バカ』とか言われていた私がみごと一回でスーパーコンピュータを打ちたてた、のだ

古屋美登里



●I・O・シルバー●

アップルIIシリーズ(II+、IIe、IIc)で遊べるリアルタイムゲーム。84年、カリフォルニア州サンディエゴにある「BEAGLE BROS MICRO SOFTWARE」社から発売された。

白青緑紫橙黒の六色に塗りわけられたハイテクの象徴、マイクロ・チップを組み合わせてスーパーコンピュータを作る、というのがこのゲームの目的。で、これには手順というものがあって、まず、六つの色ごとに五個あるチップを組み合わせて基板を作る。次に、できあがった基板を組み合わせる。基板を二つ組み合わせれば「電卓」、三つ組み合わせれば「マイクロ・コンピュータ」ができあがり、以下四つで「ミニ・コンピュータ」五つで「メインフレーム」と続く。そして、六つの基板をすべて組み合わせると「スーパー・コンピ

六面体症候群

ルービック・キューブが大流行したのは、五年ほど前のことだった。何のことはない正六面体の、それぞれに赤黄橙白青緑の色がついていて、なんだかんだと目茶苦茶に動かしていると一色はそろう、というたわいのない玩具だった。もちろん私は、六色そろえたことなどない。あんな子供だましの、それにしてはばかに値の張る、ひまつぶしにやるにしては腹立たしさだけが残るおもちゃに熱中するほど厭世的になれなかっただけのことだ。

それなのに、世の中全体がルービック・キューブ一色、赤黄橙白青緑一色だった。高校では理科系志望の男の子が、まだ知恵の輪も解けない女の子の前で、「ホラ、こうだろ？こうやって、こうすると、ね？」なんて言いながら、遺伝子組変えに成功したかのような胸の張り方で、お世辞にも華麗とは言えない手つきでこねくり回していた。そして大学では、暗い下宿で一晩格闘してみたもののどうしても二色しかそろわない文学部の、しかも全く時世についていけない露文(ロシア)など専攻してしまった男の子が、隣室の理工学部の男に手順を聞きつつ悪戦苦闘し、翌日にはしゃあしゃあとクラスの、これまた頭の輪郭のぼやけた女の子に「ホラ、こうやれば上の段がそろうだろ、これがコツなのね」などと得意満面で手ホドキし、あわよくば別のコトも手ホドキ、なんて考えていたものだ。

さらに会社などでは、「コレ、カワイイ！」などとワケのわからない形容をすぐつけたがる、流行に敏感なＯ・Ｌ(女の子)が、「部長さん、できます？」とさも小バカにした言い方で、やっと部長に昇進して夕飯のおかずを一品増やしてもらった五〇間近の中年にしなだれかかり、玉の汗を流しているその広い額を真上から見下しながら「やっぱり、柔軟な考え方に欠けているんじゃあなあい？」なんて一言付け加えていた。

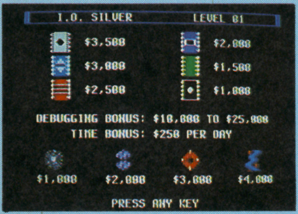
圧巻だったのは小学生たちで、視聴率獲得戦争に破れたディレクターやプロデューサーが暇にまかせて制作したテレビ番組の中で、六面完成するのに三〇秒しかかからないとか二六秒の記録を持っている、とか競り合って部長さんや大学生から蔑視されていた。

その頃の私はと言えば、パチンコでかせいで余った玉で、仕方なしに六色六面体を取り、金がなくて買えなかった男友達にそれとなくあげたりしていた。ま、とにかくあの六面体症候群はすさまじいものだったので、部屋の隅で眠っている六面体を誰もが持っていることだろう。

ュータ」ができあがる、という仕組みだ。ところでコンピュータにバグはつきもの。このゲームも御多分にもれず、ぶよぶよしたバグがじゃまをしてくれる。このバグを殺し(デバグ)ながらのチップ組み合わせは至難のワザ。初めて遊ぶ人は、バグが出てこなく、チップの組み合わせだけができる〝ストラテジーラブ〟というメニューを選んで始めるように。



▲チップは最初、ほとんど無秩序に並んでいる。こいつをジッとにらみ、各チップの位置関係を把握してから臨むのが好ましい。写真はバグ有の〝ARCADE WORKSHOP〟。



▲上半分は各チップの値段で、下一列に並んでいるのが〝バグ〟の値段。チップを組み合わせたり、バグを殺すと、その値段が得点として加算される。

このゲームの教授はすぐに寿命がつきてしまう

さて『ビーグル・ブラザーズ』である。これは『ジャクソン・ブラザーズ』（『ジャクソンズ』のことを私はこう呼んでいるのだ）のむこうを張って踊り出てきた、手足くにゃくにゃの黒人グループとはわけが違う。一風変わったソフト作りをしているソフトウェア会社だ。その会社が昨年売り出した『I・O・シルバー』というゲームを、私は桜の盛りのうららかな春の日にやってみた。『I・O・シルバー』という題は、もちろんあの有名な西部劇『ローハイド』の中でたびたび耳にした「ハイ・ホー・シルバー」のもじりなのである、と私は独断でそう思っている。

だからと言って、このゲームは西部が舞台になっているわけではない。舞台は、MITのコンピュータ・サイエンス・ラボラトリー、もしくはアップル・ビルの奥深く。いや、NECや富士通、IBMの開発部かもしれない。ともかく、白衣を着たI・O・シルバー教授が、六色×五のマイクロ・チップに囲まれて立っている。

教授はこれからチップを白青緑紫橙黒の色別に統一し、六つの基板を作り、さらにその基板を組み合わせて、電卓、マイクロ・コンピュータ、ミニ・コンピュータ、メインフレーム（大型コンピュータ）、スーパーコンピュータを作っていくのだ。しかし、いきなりリアルタイム・ゲームに入っていったのではショックが強すぎるだろう、と『ビーグル・ブラザーズ』が考えてくれたのかどうか、手始めとして訓練用プログラムが入っている。これをやらずにまともにゲームをしたなら、自分が何のためにそこにいるのかわけのわからぬまま終わってしまうだろう。リアルタイムでは、一年間という制限時間があり、しかもバグが四匹走り回っていて、このバグに接触するとこちらの寿命が短縮され、あっという間に大晦日になってしまうのだから。

アメリカのあるプログラマーが大病をして臨終の床にある時、友人が「一体何が原因でこんなになってしまったんだ?」と本人に聞いた。するとそのプログラマーは一言、「虫（バグ）だ」と答えたとか答えなかったとか。げに、虫は恐しい。その恐しさを見せつけられるようなゲームなのだ。その証拠に、このゲームの教授はすぐに寿命がつきてしまう。

この世のプログラマーという人たちには、安眠というものがないらしい。夢の中でバグ取りしている、とか、新聞の替わりにプログラムを見ながら食事をする、とか、ベッドに入った瞬間にバグに気づき、いても立ってもいられなくなって女房子供が止めるのを振り切って会社にタクシーを走らせた、とか悲しい話は枚挙にいとまがない。

NHKの力作『二十一世紀は警告する』という番組の中で、シリコンバレーの会社の夜の社内風景を撮っていたが、そこでもプログラマーたちは、床に広げた大きな紙の上にかがみこんでバグ探しに没頭していた。這いつくばったその姿は、どう見ても虫以外のものには見えなかった。名を付けるとするなら、さしずめ「虫取り虫」というところかもしれない、とさえ思った。

そんなことを考えざるをえないほど、このゲームには哀愁がある。どこまでも追いかけてくる四種類のバグは、チップの間にはさんで殺すしかないのだが、ひとつ殺しても別のバグに接触すると、殺した奴が復活してくるといった『シーシュポスの神話』状態になっている。うまく逃げおおせて全部のバグを殺したとしても、その時にはチップはだんご状態になっていて、色を重ね合わすどころではない。それではどのように寿命を縮められてもいいから、基板をひとつでも組み立てようとすると、限りない正確さと迅速さとが要求される。

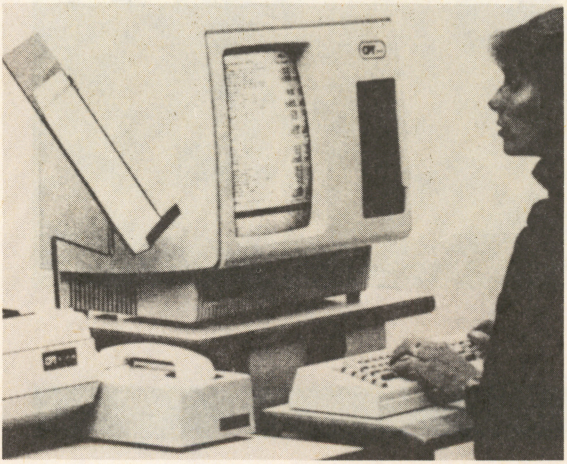
教授を動かす前に、スクリーン上のチップの一つ一つの位置を克明に調べ上げ、何色を

重ね合わすかを決め、その手順を正確に把握しなければならない。ルービック・キューブとちがって、一度色を重ねてしまうとやり直しはきかないし、へたをするとチップの下敷きになって死んでしまう。ちなみに、白青橙紫緑黒の順に基板の値段が高いので、白をねらうのが得策かと思う。そして、スクリーンの上辺と下辺、左辺と右辺はつながっているので、これを大いに利用するといい。

バグとの戦い。立派な コンピュータを創るという使命。

ゲームの進行としては、基板を一つ作れば一面をクリアーでき、さらに二面、三面と進んでいくと、チップ一つの値段も上がっていく。ゲーム・オーバーになると、今まで重ね合わせたチップや基板、電卓やマイ・コンの値段の合計が所得金額となる。

私はとうにリアルタイムのバグとの格闘に疲れて、時間制限なし、バグなし、の訓練用プログラムを楽しんでいる。これは純粋に知能ゲームで、スーパーコンピュータを創ることに主眼が置かれている。かつて『前頭葉肥大』とか『文系バカ』とか言われていた私が、みごと一回でスーパーコンピュータを打ちたてた。むろん、その日から私を見る周囲の目は変わったはずだ。



スーパーコンピュータを創ると、おもむろに『ツアラトゥストラはかく語りき』のメロディが流れる。そこで私は、ハタと膝を打つのである。つまり、このスーパーコンピュータは、あの「HAL九〇〇〇」だったのだ。確か、HALを作ったのはチャンドラ博士だった。だが、I・O・シルバー教授は、チャンドラ博士に見たてるにしては、少々陽気すぎるように思う。

バグとの戦い、立派なコンピュータを創るという使命。このゲームにはストレスがつきものだ。もう少しという所で期限切れになった時など、フラストレーションは極限まで達する。それをあらかじめ予測してなのか、このソフトには気分を解きほぐすような愉快なプログラムも入っている。

コンピュータ・グラフィックと言えば聞こえはいいが、ある図形が徐々に変化していくもの、色が微妙に変わっていくパターン、カエルの鳴き声、蝶々の形の無限なデフォルメ、と十種類にわたるオチャメなおまけである。これがストレス解消に役立つかどうかは保証の限りではないが、かわいた笑いを誘い出すくらいの効果はあるかもしれない。永久に続く図形パターンなどは、今はやりの環境ビデオの代用としても、十分に役立つような気がする。

ともかく様々に利用できるこのソフトは、ルービック・キューブほど一般受けはしなくとも頭の体操にはなるし、毎回チップの位置が違うのでかなり楽しめる。もっとも、バグに苦しめられているプログラマーが、一般の人間にもその苦しみを味わわせたい、といった妙な怨念がつきまとっているのは無視できない。『ビーグル・ブラザーズ』らしいアイロニーに満ちたソフトである。

使用機種　APPLEⅡc



レスキュー・レイダース(サーテック)

ノルマンディーで歴史は変わったか。

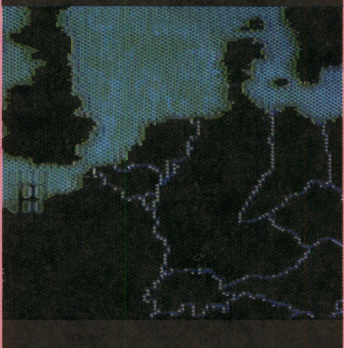
いっそのことさらに三次元的なゲームを
出してくれないだろうか
それなら大勢で
わいわい言って楽しめるのだが

津田　宏

流行りのクロスオーバー

昨今のゲームは、リアルタイムとかアドヴエンチャーと一口では言えない。それらのクロスオーバーが多くなってきている。アップル用ゲーム『レスキュー・レイダース』(サーテック社)も、無理矢理言えば、リアルタイムシミュレーションウォーゲーム、とでもなろうか。静と動という、全く正反対なものをかけ合わせたところがミソで、興味深いものになっている。

ゲームの背景は、第二次大戦末期の1944年6月の、ノルマンディー上陸作戦、又は史上最大の作戦と言われた戦い。これを題材にとったウォーゲームはかなりあるはずだ。





名前からしてダイナミックだし、連合国軍対独軍で、お互いの役割もはっきりしており、こう言ってはおかしいが、まさにゲームにおあつらえ向きだ。ただし『レスキュー・レイダース』は、それをSFタッチにしている。テロリストのグループが、世界を自分達のものとするため、タイムマシンを使って、ノルマンディー上陸作戦中に、独軍に最新兵器、兵士を送り込み、歴史を変えようとする設定だ。プレイヤーはやはりタイムマシンで連合国軍側につき、作戦を成功に導くわけだ。

このテのSFは映画で時々観る。日本では『戦国自衛隊』。自衛隊が戦車ともども戦国時代へタイムスリップするものであったし、外国のでは『ファイナル・カウントダウン』。米軍の最新空母が竜巻にまきこまれ、真珠湾攻撃の直前に送り込まれてしまうものだ。確か、ラストの落ちが気の利いたものだったと思う。いずれも最新兵器を見ることができるというので話題になったと記憶しているが、このゲームの場合はどうだろうか。

新兵器といってもアップルのグラフィックではちょっと弱い。おまけにノルマンディー上陸作戦といっても、全部で8面ある戦闘場面のはじめにヨーロッパ地図が描かれて、地名が示されるだけ。もっともこれは、このゲームに限らず、ウォーゲーム全般に対して言える欠点かもしれない。





▲プレイ中の画面。右ページのタイトル画面に比べると少しもの足りない。

敵のタイムマシンを壊して勝利

ゲームの中身に入っていこう。画面写真を見て、オヤッと思った人はいないだろうか。そう。『チョップリフター』（ブローダーボンド）に似ているのだ。わざと真似たとしか考えられないが、これでは二番煎じと思われても仕方がないだろう。さらに、パッケージの方も、日本のあるつまらないソフトに酷似しているとこともあり、このソフトが売れなかったら、その責任の大半は、デザイン全般にある（？）といっても過言ではない気がする。

再び画面写真を見て欲しい。戦闘の舞台は直線（正確には線分と言うべきか）で、その右端にこちらの基地（タイムマシン）があり左端が敵の基地だ。画面上部の細長いものはレーダーで、途中の砦、兵器の位置がわかる。ふつうのウォーゲームのように平面ではないため、はるかに単純に見え、実際ストラテジー的に見ても簡単なのだが、後述するように

大変いそがしいゲームなのでこれ位がちょうどいい。

ゲームの進行上最も重要な兵器はヘリコプター。チョップリフターとほとんど同じ形のヤツである。ジョイスティックで動かし（それとともに画面も左右に動く）、爆弾、マシンガン、ミサイルの三種類の武器を持っている。敵兵器の攻撃に使ってもよし、歩兵の運搬に使ってもよし、とまさに攻守の要。ゲーム開始時に三台あるが、これが全部やられるとゲームオーバー。もちろん途中でつけ足すこともできる。ヘリのミサイルは自動追尾ミサイルなので、必らず何かには当たり便利だが、発射するには、ボタン2つを同時に押さなければならない。ジョイスティックがボロかったからかもしれないが、なかなか出にくいので、何とかしてほしい。

地上からの攻撃には、タンク、歩兵、ミサイル車と工作車、の四種類あって、この順に強くなっている。

歩兵は、そのまま歩かせても、ヘリに積んで運んでもよく、これを使って途中の砦を占領させると、有利になることが多い。

ミサイル車は、唯一ヘリに勝てる地上兵器で、ヘリが射程距離に入ると、自動的に地対空ミサイルを打ち、同時に自身も消滅するが、ヘリを確実に破壊できる。

工作車はとにかく弱い。が、勝つためには絶対必要。このゲームは何としてでも工作車を敵基地にあるタイムマシンの中に入れ、敵のタイムマシンを壊して勝利、となるのだ。

これら地上の兵器は、キーボード操作で出動させる。いずれも同じ速さで前進し、敵が近づくと勝手に攻撃するようになっているので、出す順序、タイミングが非常に重要だ。ただし好きな時に、いくらでも出せるわけではない。いつの世でも、どんな時でも必要なのが金。持金は戦闘時間15秒ごとに1だけ増える。兵器の値段は、ヘリが20、タンクが5、兵士5人で5、ミサイル車3、工作車が2、となっている。ヘリに積んであるミサイル、燃料等は、基地ですぐに補給されるため無料である。また、いくら金があっても、戦闘ライン上にいる兵器の数は、それぞれ限りがあるので要注意だ。

このゲームに勝つパターンとしては、金を稼ぐだけ稼いで、十数台の地上部隊を突撃させることに尽きる。単純と言うか、こうする以外には、ない。細かい所では、敵のヘリの対応方法だ。動きがなかなか速いので、こちらもヘリで対抗すると無駄死にをしてしまう。そこで地上部隊に応援を願うことになるわけだが、敵の方も適当に地上部隊を送り込んでくるため、ミサイル車が、敵の歩兵の餌食にならない工夫がいる。最も頭を悩ますのは、タイムマシン攻略の地上部隊の配置だ。工作車だけ出しても敵地まで行くわけはなく、順序を色々試行錯誤してみたが、ヘリの護衛がないと、やはり無理なようだ。敵の兵器は無尽蔵にあり、面が進むにつれ、その攻撃も激しくなっていく。

決して一人ではやらないで下さい

私はこのゲームを友人と三人でやってみた。一人がジョイスティック操作、一人がキーボード操作、三人目が全体を見て作戦を決めるといった具合だ。三時間くらい遊んで二面までいったものの、慣れていないせいか三人でもかなりいそがしかった。これを一人でやるとなると、マニアならできないこともないだろうが、ひたすら訓練ばかりする感じのリアルタイムゲームと何ら変わりがなくなってしまう。多人数には易しすぎ、一人では難しすぎといった、中途半端なゲームだ。いっそのこと、これをさらに三次元的にしたゲームを出してくれないだろうか。それなら大勢でわいわい言って楽しめるのだが。逆に、一人でも十分楽しめるようにするには、少なくともジョイスティックで全ての操作ができなければなるまい。このように、クロスオーバーゲ

ームでも、とくに正反対のものを合わせた場合は、ただ足し合わせるだけではダメで、プレイヤーがどうやって遊ぶか、も十分に検討しないと、片手落ちになってしまう。

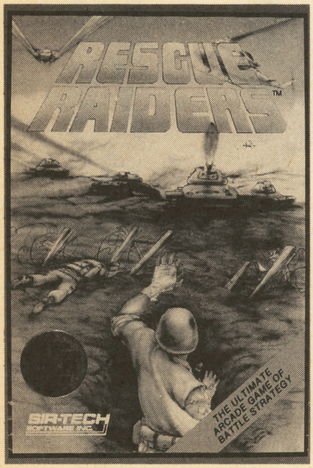
『レスキュー・レイダーズ』は奥も深く、面白い。しかし、決して一人では遊ばないで下さい、といったところだろうか。

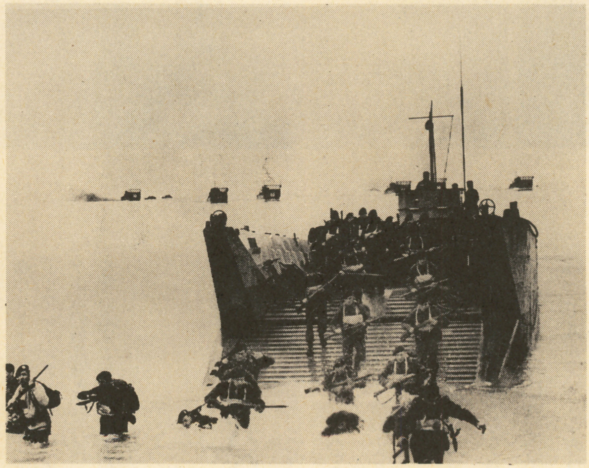
「さめた目で見た」批評

このたび、アップルのゲームソフトの批評のようなことをするハメになってしまったが、私はそれほどゲームに詳しい方ではないし、アップルに至っては、ほとんど遊んだことはない。実を言えば国産のFM-7のユーザーなのだ。

だいたいにおいて、日本のパソコンのユーザーは、圧倒的多数の国産機種派と、一部のマニアであるアップル派に分れ、両刀使いというのはめったにいない。私は当然前者に属していたわけであるが、まわりの人間のアップルに対する見方はなかなかすごかった。もうほとんど崇拝に近いのである。

アップル用ゲームソフトの膨大なラインナップのうちから、超面白いロードランナー等で、国産機種にも移植されているものをやってみて、「おーっ、俺が今までやってきたソフトは何とつまらなかったんだろう」と狂喜し、そのような妄想をいだくようになるわけだ。そうなってしまえば、『マイナー2049』でも『ウィッチキング』でも、およそアップルと名の入った移植版なら、どんなつまらないものでも本人は嬉々としてプレイしている。どう見ても可哀そうな話だ。





▲映画『史上最大の作戦』('62　20世紀フォックス)

アップルはソフトの量は確かにすさまじい。編集部で『アップルソフトウェア』という電話帳のような本を見せてもらった。中身はギッシリとソフトの紹介である。それぞれ評価がついているのだが、AからFまで、それに＋(プラス)と－(マイナス)、という細かさだ。上位の方を見ていると日本の雑誌にも紹介されている名前がちらほらと見えるのだが、下位のランクのは、これこそ聞いたこともないものばかりだ。これだけのソフトがあれば、超面白いものも、確率的になくてはおかしいと思わざるを得ない。

また、日本のゲームと比較してみても、一年くらい前までは、はるかにアップルの方が面白かったが、最近のアクションゲームのうちには、国産のハードを生かした面白いものも、少しずつではあるが出はじめている。今後、アップルはソフトの数も多いが、つまらないものも多い、といささか「さめた目で見た」批評をやっていきたい。

使用機種　APPLEIIe

『ウィザードリー』製作㊙話 ロバート・ウッドヘッド

メイズのなかのポートレイト



●ウィザードリー：81年に米、サーテック社より出たアップル用ファンタジー・ロールプレイング・ゲーム。その内容（迷宮冒険譚）、構成ともにロールプレイング・ゲームの最高峰との呼び声が高い。自らのキャラクターを作り、成長させて「宝物を奪い返す」という、ロールプレイングに特有のゲーム展開に、マニアは熱狂する。

さっきアキバへ行ってきた

―　はじめまして。ウィザードリーのような途方もないゲームを作ったひとに会えるというので、いったいどういうひとなのかって楽しみにしていたんです。

ロバート・ウッドヘッド（以下R・W）　ごらんのとおり、とても立派なひとです（笑）。

―　東京ではもうどこかごらんになりましたか？

R・W　今日は秋葉原と東急ハンズに行ってきました。ほかにも行ってみたいところは一杯あるんですが、見たいものが多すぎ

て限られた滞在期間ではとても巡れそうにありません。

――晴海で開かれているNECのパソコンジョイフルフェアにもいらっしゃったそうですが、日本のコンピュータ・ショーを実際にごらんになって、どういう印象をもちましたか?

R・W　NECのコンピュータ・ショーはなかなか印象的でした。アメリカのマイコンはホームユースだとたいていはテレビと接続するんです。あのクラスのマイコンで専用モニターを持っているから、日本のグラフィックスは優れているんだと思います。

――テレビと繋いで使う機種は日本でもありますよ。

R・W　全般的に言って、日本のソフトウェアもハードウェアも僕たちの知っているものとは違った特徴を持っていて、たいへん新鮮でした。とくにグラフィックスはきれいでしたよ。ゲームも楽しいものがたくさんありそうだし……。

――……(笑)。

R・W　コンピュータ・ショーでも子供たちが楽しそうにゲームのまわりに集まっていました。

――コンピュータ・ショーにも秋葉原にも、中学生くらいの子供たちがたくさんいたと思うんですが、彼らのことをどうお感じになりましたか?

R・W　アメリカのマイコンショップは子供が店内をうろうろすること自体をとても嫌うし、だいいち子供がマイコンを触ることに対して大人があまりいい顔をしない。そういう意味では日本の子供たちが自由な雰囲気でコンピュータ・ゲームを楽しんでいる様子には感心しました。

――会場でサインを頼まれたりしませんでしたか?

R・W　たまたま、熱烈なウィザードリーファンの女のコに会場で出遭ったんです。彼女はいつもウィザードリーのディスケットを持ち歩いているというんです。それでパッケージにサインしたんです。とにかく、どこへ行くのもウィザードリーと一緒だそうで驚きました。とても嬉しかった。

――ちょっと趣きを変えて、立ち入ったことをお聞きしますが、ご結婚はまだですか?

R・W　独身です。

――恋人は?

R・W　それがいないんです。現在募集中ですから読者のみなさん気軽に御一報ください(笑)。

――じゃあ、好みの女性のタイプを聞かせてください。女優でいうと?

R・W　島田陽子。とにかく『将軍』が好きなもので……よくヴィデオで見ています。あとは『テス』のナスターシャ・キンスキー。

――映画を見る時間なんてあるんですか?

R・W　週に二回は映画館に行きます。それにヴィデオやレーザーディスクもありますしCATVも入っているので、映画はたくさん見るほうでしょう。



Robert J.Woodhead――1958年生まれ。イギリス出身。コーネル大学で心理学を修める。ゲームデザイナーとしての作品には、かの有名な「ウイザードリー」シリーズや「スターメイズ」などがある。現在は〝Robert Woodhead Inc.〟の社長さん。元ソフトークのライター、ロー・アダムス氏と組んで新作「ウイザードリーⅣ」の売り込みに余念がない。

――本はどういうものをお読みになりますか？

R・W　小説ならSF。それから自伝などのノンフィクションものが好きです。週に五冊くらいは読みます。

――好きなSF小説はなんですか？

R・W　ピアズ・アンソニイの『魔法の国のザンス』シリーズなんかいいですね。

――音楽は？

R・W　ジャズやクラシックは好きです。ときどきいい曲もありますけれど、ロックやディスコなど最近のポップミュージックにはあまり関心がありません。

――大学では心理学を専攻なさっていたと伺っているのですが、どういう研究をしていたのですか？

R・W　とくに何かひとつに絞っていたわけではありません。全般的な認知の過程を扱うような発達心理学とか異常心理学とか、そういうものです。

マップなんて10KでOKだ

――そろそろウィザードリーのほうに話を移したいと思うんですが、一言でいって人気の秘密はどこにあると思いますか？

R・W　ウィザードリーがこんなにいろんなところで評価されているのは、僕が作ったのは枠組だけでディテイルの部分はプレイヤーの想像力に任されているからだと思います。僕がこのゲームでプレイヤーに提供しているのはほんの枠組にすぎません。ウィザードリーのほんとうの面白さはプレイヤーが自分の想像力で見つけ出していくものなのです。つまり、庭を見違えるように美しくするのは庭師の腕次第というわけです。

――ウィザードリーのようなゲームではマッピングという作業がゲームを進めるうえで欠くことのできない要素になっていますが、ゲームをするのに地図を書くなんていうことは、あまり日本人には馴染みのないことなんです。でも逆にウィザードリーのおかげでマッピングが流行ったりしたんですよ。

R・W　日本人が地図にあまり頓着しないということは東京の複雑怪奇な地下鉄網を見ればよくわかります。東京の地下鉄がもしウィザードリーのメイズだったら、とてもじゃないけど僕

のキャラクターなんて成長しないでしょうね（笑）。

――日本にはウィザードリーを真似たようなコンピュータ・ゲームがいくつもあるんですが、ウィザードリーに比肩しうるほどの細かい設定やメイズを持っているゲームはひとつも見あたりません。

R・W　日本のゲームソフト市場はカセットベースが中心だから、十分なシナリオを用意できないのではないかな？

――最近はディスクも普及しているんですが……。

R・W　ウィザードリーには約4000ロケーションの地図があって一見複雑そうに思えるかもしれないけど、地図そのものには10Kしか使っていない。あとは全部モンスターやキャラクター、メッセージのデータに費しているんです。大切なのはやはり、メイズよりもシナリオでしょう。

――それからウィザードリーでは「体力」とか「敏捷性」などキャラクターの属性がすべて数字で表示されていますが、日本にはそういうような個性に関わるものを数値化するということに抵抗を感じるひとが、とくに大人たちのなかには多いんです。このことについてどう思われますか？

R・W　そうでしょうね。でもそれはあくまでもプレイヤーがゲームをどこまで習熟したかを示す相対的な数値にすぎません。「体力」と「敏捷性」の数値化はモンスターを攻撃するときにどのくらいのダメージを相手に与えることができるか、ということを相対的に表示するためには、非常にわかりやすい方法なんです。

――ええ、それはわかります。ただ「信心深さ」のような個人の精神的な部分まで数値化してしまうことに対して、僕たちには馴染めないところがあるんです。

R・W　語のニュアンスとしては「信心深さ」というよりは「信頼度」といったほうがいいかもしれない。僧侶が呪文をかけるとき神への信頼度が高ければ高いほど効果的だ、というだけのことです。

――アメリカにはそういう内面的なものを数値化することに戸惑いを感じるひとはいないのですか？

R・W　そのこと自体の善し悪しは別にして、たんにゲームを進めるうえでの便宜上の数値だと考えてください。重いリフトを持ち上げるとき、メーターがあるとどれだけ上昇しているのかがよくわかるでしょう？　それと同じことでプレイヤーがどれくらいの能力を持っているのかがはっきりとわかるように数字を使っているだけなんです。

――根本的に数字というものに対する考えかたが東と西では違うのではないかと思います。

R・W　数値は他人と比較するためのものではありません。自分の能力を知るためのものですから、そこを誤解しないようにしてもらいたいですね。

――DUNGEONS & DRAGONSなどアメリカのボードゲームでも、キャラクターの属性は数字で表示してあり

ますね?

R・W　だからウィザードリーはあくまでもそういう欧米のゲーム文化に基いて作ったものですから、日本人が異和感を感じることはある程度止むを得ないかもしれません。「ニンジャ」とか「ムラサマ」とか日本の影響を受けているところも多少はあるけど、それはある種のエキゾシズムだから……。

――ウィザードリーにはほかにも「サムライ」や「ロウニン」「ミフネ」なんかが登場しますね。

R・W　あれは三船敏郎の雰囲気を出してみたかったんだけれど……(笑)。僕、詳しいでしょう。ヴィデオや本などを見て研究しているんです。

――日本の武士や武器に関心があるのですか?

R・W　ええ、もっと広い意味で日本の風俗とか文化にとても興味を持っています。僕の飼っている猫の名前は「マリコ」っていうんですよ(笑)。実は僕は長いあいだふとんで寝ているんです。僕がいつもぐっすり眠れるのは日本文化のおかげ、というわけです。初めて日本へ来てみてやっと和食の味もわかるようになれそうです。

――僕はウィザードリーをやってみていちばん面白かったことは、日本と欧米の文化の違いをコンピュータのなかでひしひしと感じることができたということなんです。

R・W　機会があれば日本文化に根ざしたコンピュータ・ロールプレイングゲームで遊んでみたい。それはきっとアメリカ人にはとても理解できそうにないような部分のあるゲームなんでしょうね(笑)。そういうものを是非見せてもらいたい。

――ウィザードリーがヒットしたためにロバートさんは想像もできないくらいの収入があったと思うんですが、アメリカの税務署はうるさいですか?

R・W　ええ、ウィザードリーは途方もない金額を稼ぎ出していますから……。アメリカにはこういうジョークがあるんです。申告書の一行目に「あなたは一年でいくら稼ぎましたか」と書いてある。その欄に金額を書きこむと二行目に「それを全部よこしなさい」と書いてある(笑)。

――ウィザードリーの近況を聞かせてください。

R・W　実は今、なんとかして日本語版のウィザードリーを出そうと思っているんです。機種はマッキントッシュで、漢字のフォントまでは完成しています。プログラマーは9月ごろまでには商品化できるだろうと言っているんだけれど、僕は7月までに完成させなければセップクだと言ってハッパをかけているんです(笑)。おそらく最後のツメは日本でやることになると思うので、また二ヶ月くらい後に日本に来ることになるでしょう。そのときはもっといろんなところをゆっくり見てみたいから、滞在期間は長くなるかもしれません。

――最後にひとつ、最近体験した失敗談を聞かせてください。

R・W　……このインタヴューを受けたこと、かな(笑)。

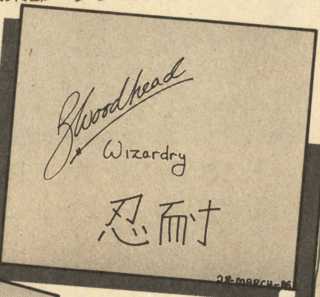
――さぁんきゅうう(笑)。

読者プレゼント

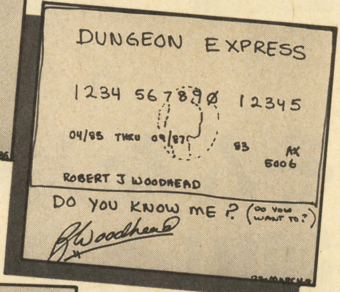
ロバート・ウッドヘッド氏直筆のサイン入り色紙を抽選で９人の読者にプレゼントいたします。御希望の番号を明記の上、ハガキで御応募ください。

●宛先●東京都千代田区麴町４－５　紀尾井町レジデンス５Ｆ
バグ・ニューズ編集部　プレゼント係行

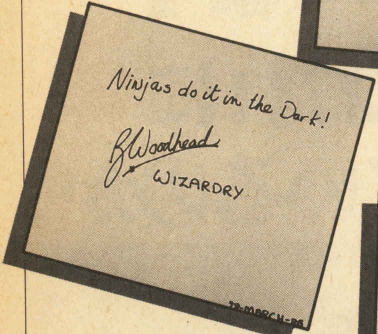
❶



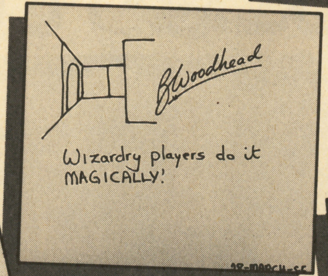
❷



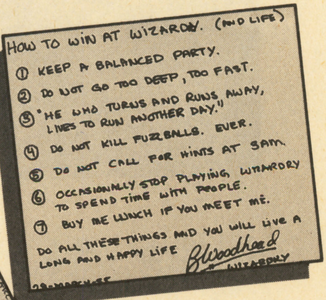
❸



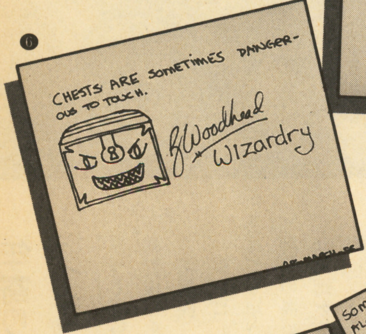
❹



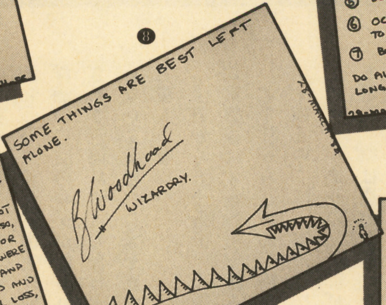
❺



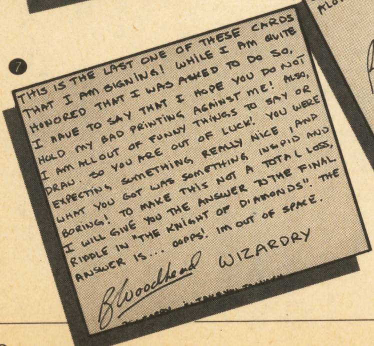
❻



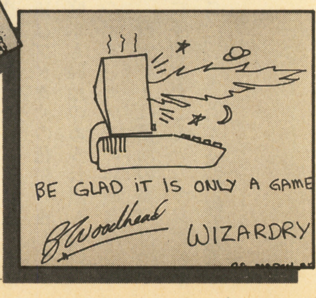
❽

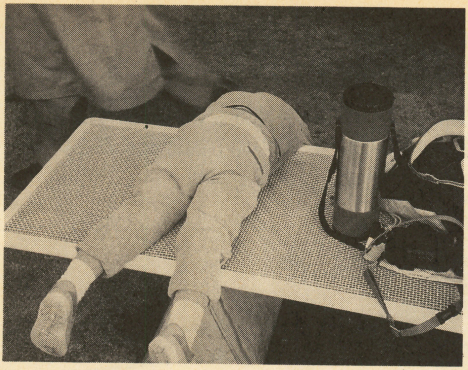


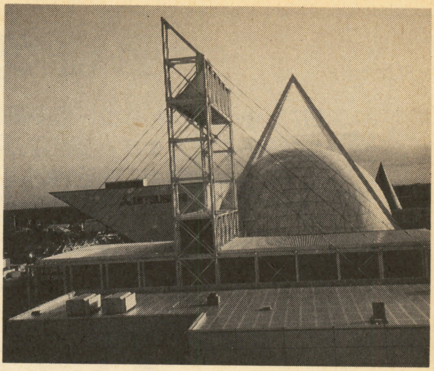
❼



❾




疲れ果てた子供


三菱パビリオン

RANDOM ACCESS

つくば博探訪記――小田嶋　隆

そんな大道芸がおれに通用すると思っているのか！


いくぶんツッパリ目のお兄ちゃんたち　21世紀は君達のものだ

年寄りは「エキスポ」を「イギスポ」と発音し…

つくば科学万博会場に行くには上野駅から常磐線に乗る。

常磐線。

東京にしばらく住んだことのある人間なら誰でも知っていることだが、常磐線は決して評判の高い電車ではない。台東区から荒川足立葛飾を抜けて千葉茨城に至るこの電車の沿線について松任谷由実は何も歌っていないし洋酒のCMのロケが行われたこともない。わざわざ三河島で待ち合わせをするカップルはいないし北松戸に家を建てたいと願っている若妻もいない。

上野から五十五分。万博中央駅に着くまでに常磐線は4本の川を渡る。

北千住から三河島、綾瀬、金町。鉄橋が荒川を越えゆく時、窓の外には赤茶けた町工場とモルタル造りの二階家が並ぶ。地面は川より低く、空は煙突よりも低い。川は黒く道は細く街を吹く風はブタクサの花粉を運んでゆく。街路樹も庭木も緑地のある公園もない。ポプラの並木やポインセチアの鉢植なんてあるはずもない。緑といえば便所の裏の湿った土の上で陰気に手招きをしているヤツデの葉っぱだけだ。カフェバーもなく美術館もない。

子供たちはグンゼのランニングシャツで歩き回り国道沿いの公園には額を剃り込んだ中学生たちがしゃがみこんでいる。

そして亀有。

駅前にしゃれた喫茶店が出来たと思う間もなくそこはパチプロのたまり場になってしまい、授業参観にはダボシャツの父親がやってくる。

江戸川を渡るとそこは松戸だ。競輪と建て売り住宅とビニールハウスとベランダに並ぶふとん。ここまで来るとやくざがジャージで闊歩する。柏、我孫子、天王台を経由して利根川を越えても事態は深刻化するばかりだ。取手ボート、手賀沼牛久沼霞ヶ浦。ねぎ畑、養豚場、雑木林。はやらない観光地と三チャン農業の畑が北関東特有のほこりっぽい風にさらされている。夏は暑く冬は寒く孝行息子は十八になって免許を取るや否や農業を捨てて自動車修理工になってしまう。年寄りは「いばらき」を「えばらき」と言い「エキスポ」を「イギスポ」と発音し農閑期には大挙して万博会場を練り歩き「ねいちゃん、ねいちゃん」と言ってはコンパニオンに世話をかける。

これ以上くどくど並べたてる必要はないだろう。とにかく常磐線は評判が悪い。

もちろん、

「家に便所が必要なように東京には常磐線が必要なのだよ」

という議論だってないわけじゃない。しかしともかくいずれにしろ常磐線のイメージがひどく悪いことだけは確かな事実だ。



つくば博をあてこんだ大ディスコもオープンした。

私の目はごまかせない

さて、科学万博期間中、常磐線の線路の上には「エキスポライナー」という臨時快速電車が走ることになっている。

「エキスポライナーでつくば博へ」

この言い回しはなかなか興味深い。なぜ常磐線と言わずにあえて「エキスポライナー」と言わねばならないのか。このネーミングには科学万博への交通機関が実はあの「常磐線」であるという事実を意図的に隠蔽しようとする万博協会側の「配慮」が感じ取れないだろうか。さらに「つくば」とあえてひらがな表記しているのは、万博の会場があの、がまの油と養豚とからっ風の「筑波」であるという事実を意図的に隠蔽しているからではないのか。

そんな事を考えながら私はエキスポライナーの座席に坐ってゆで卵をむいていた。考えてみれば素顔の常磐線は「科学の夢」や「人類の限りない未来」を乗せて走るような電車ではない。東急沿線に家を建てられなかったサラリーマンの悲哀、野菜売りの行商のおばさんの腰痛、競輪ファンの夢と挫折、疲労と不安と倦怠、痴漢、女学生、コンビの靴。もっぱらそうした現実の生活をのせてこの電車は運行している。そしてこうした現実を万博協会は隠蔽しようとしているのだ。彼等は、千住を、金町を、取手を、そしてパンチパーマを無視し、黙殺し、無きものにしているのだ。

万博中央駅に降り立った私はさらに確信を深めた。

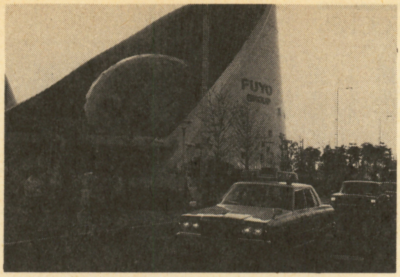
「欺瞞だ」

そう欺瞞なのだ。

万博中央駅は駅そのものが欺瞞だった。構内には万博のテーマソングが流れ、プラットホームも改札も駅前広場もすべてが新しく、

清潔だ。けっこうなことだ。しかし私は土浦という街をよく知っている。私の目はごまかせない。要するにこの駅は協会側が「土浦かくし」のために周到に用意したダミーの駅なのである。

御存知の通り土浦は戦前からの軍隊と赤線の街であり、現在でも北関東随一の強力な大桃色歓楽街である。背後に自衛隊と研究都市の大量独身者を抱え、風営法の新宿から逃れてきたピチピチギャルを取りこみ、万博景気で一層力をつけたこの街は、駅前からいきなり何の留保もなく、ばあーんとピンサロ街を展開してしまっている。そう。北関東の下半身・土浦は「明るく」「楽しく」「教育的」なはずのつくば科学万博のいわば目の上のきんたまであったのだ。そこで彼等は土浦の手前の、何もない畑の真ん中にあえて新しい駅を建設した。土浦という街は存在していないことにされてしまった、とつまりはこういうことなのである。真実はいつもかくれた所にある。壁のうしろ、ベットの下そしてスカートの奥深くに。





パトカーの先導で優雅に見学する黒塗りのクルマの人々。

「マーガリンをおかずの中に入れるな」

そろそろ万博会場にはいろう。私の原稿はいつも「枕が長すぎる」と評判が悪い。長い枕にはふたつの頭が乗る。ひとつの枕に乗ったふたつの頭はいつも狂っている。こういう話は子供にはわからない。

会場にはいろう。

入場料はおとな二千七百円。障害者と老人は特別割引で千四百円。

またしても欺瞞だ。

こういうのは福祉とは言わない。「半人前扱い」と呼ぶ。

「料金が安いんだからあんまり世話をやかせないでね。」

と受けとれないこともない。

「考えすぎですよ国民の皆さん」

と中曾根は言うかもしれない。ふん。考えすぎない奴に本当のことはわからない。

火曜日だというのに会場内はけっこう混み合っていた。人気の富士通館はすでにその日の分の整理券を配り終わり「整理券をお持ちでない方はご入場できませんので云々」という立て札を立てていた。整理券とは良く言ったものだ。ここでは人間は整理される対象となっている。

会場のいたる所にいる警備員。禁煙の立て札。館内では一日中エンドレステープが、「一列に並べ」とか「乗り物から手を出すな」とか「順路に沿って見学しろ」だとか「立ち止まるな」とか、「展示物にお手を触れることは云々」だとか「押すな」とかいった意味のことを繰り返している。

「うるせえな」

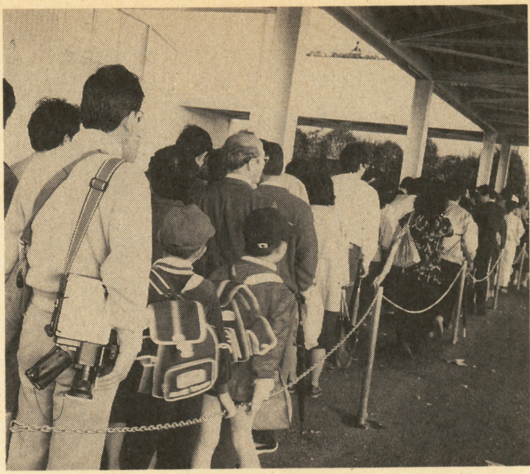
と私は中学生のような気分になった。

「廊下を走るな」「爪を切れ」「マーガリンをおかずの中に入れるな」といわれ続けた日々のことを私は思い出した。このほかにも、「館内は暗くなっておりますので足元に充分注意なさってください」「館内を走りますとほかのお客様のごめいわくになりますので蜂の頭」こういうアナウンスがどこに行っても鳴り響いている。こういうのを一日中聞かされているとなんだかバカにされているような気がしてくる。「ほらほらぼうやあぶないですよ」調のおためごかしのアナウンスにはどこ

か根本的に不誠実なものがある、と私は思う。

あの「動く歩道」や見学用の各種の乗り物もなかなか不誠実なモノだ。真の狙いは観客を出口に向かって運ぶことにあると私は踏んでいる。要するに我々は「走れず」「止まれず」「引き返せず」「触われず」の状態で館内を移動して行くのである。

しかし、考えてみればこれはやむをえないことではある。これだけ大量の客をさばくにはどうしてもあの「元禄寿司」のシステムを導入しないわけにはいかない。ただこの場合、ベルトコンベアに乗って廻っているのが寿司でなく我々のほうだというのが少しなさけない事情ではある。



一般人の見学風景。ビデオカメラが肩に食いこむ。

未来はB級SFに書いてある

ところでこの元禄寿司システムと前半にずらずらと並べた各種のギマンは21世紀というものの真の姿を私達に見せてくれているのではないだろうか。つまるところ21世紀には、あらゆる都合の悪いものが巧妙に隠蔽され、人間は廻転寿司よろしく能率の対象となるのである。未来はB級SFに書いてある。国連の報告書に書いてあるのはただの繰り言だ。

会場を後にする時、私は21世紀のもうひとつの顔を見た。北ゲートの付近の通路に十数人の警備員が現われたのである。彼等は一般見学者を通路から排除し横一列に並んだ。そして道の向こうからパトカーに先導された黒塗りのクルマが2台現われて、ゲートから出ていったのである。きっとどこかの偉い人だろう。

21世紀にも偉い人とそうでない人とおまわりさんがいる。このことはきっと確実だ。そして21世紀に万博会場がどうなっているかはよくわからないが、土浦は残るだろう。北千住も亀有もたぶん健在だと思う。

最後に少しだけ見学の内容も書いておこう。テーマ館とくるま館と三菱館といくつかの外国館を観てそれで一日はおしまい。前評判の高い富士通、NEC、IBM、鉄鋼館には行列する根気がなかった。私が見た範囲でわりと面白かったのはくるま館の立体映画。もし見に行きたい人がいるのなら朝早く起きてちゃんと並ぶことを覚悟した方がいい。行列の短かいパビリオンはつまらない。行列が嫌いな人には「世界のアキハバラ」を勧める。あそこは自由に歩き回れるし、触われるし、パンチパーマのお兄ちゃんの親切な説明が聞ける。それになにより空々しい「テーマ」というのがないところがいい。



「おじいちゃんはここで待っててね」
21世紀は老人の世紀でもある。社会派の一枚。

＊図版は全て筆者によるスナップ写真です。

RANDOM ACCESS

もっとパーソナルに もっとマイナーに

古瀬幸広さんに聞く

居留守をつかう

遠くにいるひとと情報のやりとりをする方法としてはまず手紙があり、電話があります。それ以前では飛脚というものがあったけれど、個人のレヴェルで情報を流通させることができるようになったのは郵便制度が確立されてからのことでしょう。つまり「パーソナルメディア」による通信は近代に入ってようやく始まったということです。

電話ができて、リアルタイム(即時)通信が可能になりました。でも、電話を使ってリアルタイムに会話をするためには、どうしても相手の都合を考えずに通信するということにならざるをえません。そうすると相手が留守だったり、こちらが熟睡しているときにかかってきたり、いたずら電話がかかってきたり……そういうデメリットが必ず出てくるわけです。それに手紙と同様、電話というシステムも三人以上の通信になると破綻してしまいます。NTTが三者通信サービスを始めているようですが、現状では割り込み電話の域を出ていないでしょう。

手紙による通信にかかる手間と時間。リアルタイムであるためにかえって時間に束縛されてしまう電話の不便さ。旧来の「パーソナルメディア」につきまとってきたこういうデメリットを解消するには、パーソナルコンピュータを使ったメディアに頼るのがいちばんいい、とぼくは思うんです。

パソコンで電子メールというシステムを使って通信すると、まず料金が安い。相手がアメリカにいても台湾にいてもほぼ同じ値段です。「今日は何か通信が入ってきたかな?」と思って、ボックスを開けてみます。すると「あなた宛に何通かメールが届いてます」とメッセージが出てきて、内容を読みたければマウスでクリックすると、ザーッと中味が表示されるという具合です。

それに電話回線がデジタル化されると、発信者の番号がわかるんです。これだと居留守が使える。居留守用のプログラムを組んで相手の番号を登録しておけば、たとえばバグ・ニューズ編集部からだったら呼び出し音が鳴るけれど、女のコからだったら話し中になり、つながらないまでも、いることは確認できるとか、そういうチェックが可能になるわけです。

ニコラス・P・ネグロポンテというMITの教授の書いた『ヒューマン・インターフェース』という本のなかに、コンピュータを使って、音声認識の組み合わせによる賢い留守番電話を作ろうという話が出てきます。ふつうのビジネスで用いられる程度の会話だったら、よく観察するとパターン化していることが多いんだそうで、「どちらさまですか？」と訊けば「どこのだれです」と答える。そういう会話のやりとりをぜんぶコンピュータに任せてしまえば、留守番電話といっても、相手の用向きがかなり正確にわかるわけです。こういうものを応用すれば、これからの「パーソナルメディア」には、相当実用的なメリットもでてくるはずです。

ホテルをえらぶ

こういう「パーソナルメディア」がINSと関わって、情報の流通形態がどう変わっていくのか、少し具体的に見てみましょう。

広告の場合を例にとるとよくわかるんですが、情報には二種類あると思います。ひとつは送り手である大企業が一方的に消費者へ送りつけてくるもの、もうひとつは「その商品を実際に使ってみるとほんとうにそうだった」という、二次的にチェックされた情報、つまり処理された情報です。処理されないままの情報ばかりたくさんあっても仕方がないはずなのに、テレビでもラジオでも処理されないままの情報が一方的に送られてくるだけです。現状ではキャプテンでもINSでも、インフォメーション・プロヴァイダー（エア）になっているのは大企業ばかりで、これではテレビやラジオに乗っている情報を単に検索しやすくしただけのことです。

そうではなくてキャプテンには、処理された情報が乗るようになってもらいたい。処理された情報をだれが入れるのか、というと個人が入れたっていいじゃないか、というのがぼくの意見です。なぜ大企業ばかりを情報提供者と考えるのでしょうか？　企業側にしてみればマスメディアをどこまで独占するかということを考えているだけです。INSを計画しているひとは、どうやって独占するかということばかり考えて、ユーザーの視点を持っているひとはまずいません。メーカー側の発想しかないから、キャプテンでもインフォメーション・プロヴァイダーの話はメーカーのほうにしか持ちかけられないんです。

たとえば鬼怒川温泉へ行くとして、どこに泊まればいいかという話になる。地元の評判はどうか、周りにどこか面白いところはないか、という情報をコンピュータのほうが個人から募集するようなデータベースを旅行会社が作る。「あのホテルが地元では評判がいい」とか「足を伸ばせばあそこにも行ける」という情報を、コンピュータに仲介させて、これから旅行しようとしている発信者に送ってやればいいわけです。

ただ、そうなるとデマは流れないか、ということを心配するひとがいるんですが、発信者がだれなのかということさえ明確であれば、デマは流れないとぼくは思います。だから、いくら個人とはいっても、自分の発言には責任をとらなければいけません。責任のない、いい加減な情報を流せば逆に自分の信用がなくなるわけですから。発信者がだれかわかるという状態はデータベース会社の時点で止めておいて、それを外に見せるときは名前を伏せたっていいと思うんです。そうなると適正なサービスに対する適正な評価と、適正な競争原理が働くようになるでしょう。広告でごまかされなくてもすむわけですから……。

同じことは出版でも可能です。あるひとが翻訳書を読んだとして、その本が誤訳だらけで困る、と。腹に据えかねて書評会社のデータベースに苦情を持ち込みます。書評会社が確めてみると実際に訳がひどい、ということになれば、データベースのその本の項には「誤

訳だらけ」という情報を入れてしまえばいいんです。

出版には、活字になるまでに時間がかかりすぎるというデメリットがありますね。それに一度活字化されて流通してしまったものはある程度売れてくれないと中味を変更できない、つまり改訂に手間どるというデメリットもある。これもデータベースを作ることでかなり解消できます。なにか翻訳書を買ってきて本を開いてみると、読者カードにシールが付いていて、それをはがすとパスワードがでてくる。それをパソコンで入力するとその本のデータベースに入りこめる、というわけです。すると、その本をすでに読み終えたひとから寄せられた誤訳や誤植の情報が、ズラーッと並んでいる。

要するにぼくは、処理された情報、いわゆる二次情報を集めたデータベースが欲しいんです。だから「この訳は原文とちがっている」という程度でいいんです。こんなありがたい情報はありません。訳者もありがたいし、読者の利益にもなる。こういうデータベースができるかどうかは出版社の良心にかかっています。今はコストがかかりすぎて実現できなくても、将来INS社会が来れば低コストでできるようになるでしょう。というよりも、INSはそれを可能にする唯一のツールだと思います。

研究室をひらく

ネットワークというのは三人をつなげば三人+αの力が発揮できるものだから、今の時点で三鷹なんかでちょっとくらいやってみても無意味です。三鷹に住んでいるひとなら、ちょっと街をふらつけばデパートにも本屋にも図書館にも行ける。メディアはその辺にいっぱい転がっているわけです。同じ実験をするのなら、なぜ北海道のどこかと沖縄のどこかを結ばなかったんだろうと思います。全国のネットワークを完成して日本各地をつないでみないと、情報流通がどう変わるかなんていうことはわからないんですから。地方にいたって都会の情報が手に入る。しかも地方自体が情報の送り手になれる。これは画期的なことです。歴史上でも地方が情報の送り手になったことは一度もないはずです。

今、いちばん欠けているのは、相手の身になって考えるという複眼思考でしょう。「今日の日曜は、全国的によく晴れて……」とか、ニュースでよく言っていますが、そういうときにかぎって、日本海側では雪が降っていたりするんですよ。

さっき言ったようにデパートだって本屋だって図書館だってメディアです。そこへ行けば情報が手に入る。情報が「ある」ということが最低条件です。図書館には開架式と閉架式があって、開架式の図書館なら本をずっと見ながら歩けて、ちょっと面白そうな本があれば手にとって内容を見られる。ほんとうは図書館はこうあるべきで、ラベルでしか本にあたれないような閉架式の図書館なんて意味がないわけです。もっとも国会図書館くらいの規模になると、ああせざるをえないんでしょうけれど……。

結局、知的好奇心にしても、発想にしても、うろうろしている最中になにかとんでもないものが見つかる、という種類のものでしょう。ぼくの場合、なにか面白いものはないかという期待だけで本屋へ行くようなものだから、神田の古書街と街の小さな本屋とだったら、当然神田へ行きますよ。神田の古書街のほうがなにがあるかわからない。つまり、それだけ情報エントロピーが高いということですから。ところが今の街の本屋は流通業者のお仕着せに伏しているから、文房具店とか米屋と変わらないわけです。どの本屋へ行っても決まりきったものしかない。情報という面から見れば、これは「ない」のと同じことです。さらに地方へ行くとどうなるかというと、もうまるっきり本屋のカゲもカタチもない。ほ

んとうになにもなくなっちゃう。

都会のひとなら、なにか漠然としたニーズがあるだけで、曖昧模糊とした気分のままデパートへ行っても、なんらかのかたちで自分のニーズを満たすものが見つかって、買いものができるものです。ところが地方へ行くとそういうことがまるでなくなってしまう。

たとえマイナーな情報でも地域格差なく存在する時代にならないといけません。ある図書館に二年も三年もだれも借りない本があったとしても、その本は絶対なくてはいけないんです。ぼくはイスラム学が専門なんですが、これが日本ではほとんど研究されていないマイナーな分野なんです。英語かドイツ語、フランス語の本しかなくて、和誌など相当苦労しないと手に入りません。ときどきロシア語の本はあるけど、あってもこちらが読めない。



古瀬幸広氏
東京大学文学部でイスラム学を修めるかたわら、パソコンで読み書きする才能に恵まれたばっかりに、「パソコン幻想を剝ぐ」「パソコンなんか怖くない」などの本を在学中に書いてしまった。ここでは東洋経済新聞社より近刊予定の「パーソナルメディアの時代」の内容に沿って話していただいたのだが、氏には次号よりワードプロセッサをめぐるエッセイをお願いする。

今の状況だと、大量に売れそうなものしかなくて、売れそうにないものはなかなか手に入らないか、あっても馬鹿みたいに高いか、どちらかです。

アラビア語の辞書にしてもサンスクリット語の辞書にしても、高いし日本語になっているものはほとんどありません。こういうマイナーな情報こそ大学の研究者がコンピュータを使って救ってやらなければいけないんです。二〇年三〇年かかってもいい、ある年数を経てコンピュータに情報が蓄積されれば、大阪のひとでも青森のひとでもその大学のデータベースにパソコンをつなげば、サンスクリット語の辞書がいながらにしてひける。「そんな辞書をひくひとなんてめったにいない」と言われたって、そうしないとマイナーな知識は研究室に閉じこもっているだけです。大学に税金を使っているんだから、それくらいの労力は要求してもいいんですよ。

逆に、日本全国を掘り起してみるとほんとうにいろんなひとがいて、名前は知られていなくても立派な研究を個人的に行っているひとがたくさんいるわけです。そういう論文でもデータベース化してしまえば、読みたいひとはそれを低コストで呼び出して、本一冊分をプリンタから印字することができる。そうなると編集者は、ディスプレイをじっと見つめて、「面白いひとはいないか」とデータベースを捜しまわることになるでしょうね。ディスプレイを介してそれができるということは、裏を返せばどこにいてもできるということにほかなりません。そうなってはじめて、情報流通の地域格差はなくなるでしょう。

ごく一部のひとしか関わっていない、しかも本にしたって売れそうにない情報、つまり商業ベースに乗らない情報は、現状では抹殺されていくしかありません。でも、コンピュータを介してネットワークを作れば、そういうマイナーな情報でも知ることが可能になります。一握りの研究者だけが玩具にしている知識で、遊ぼうと思えばだれでも遊べる機会が手に入るわけです。これはとても意義のあることだとぼくは思います。

データ・ベースってなんだ?

回線の果てのアメリカ

淋しくないパソコン

オンライン・データベース・サービスはエキサイティングである。どういう風にすごいのか、たとえて言うと、これまで三輪車にまたがって庭先をうろうろしていた子供が、いきなりターボ付きの新車に乗り換えて、縦横無尽に公道を走り回ることを許された感じ——とでも表現したら、わかっていただけるだろうか。

ともかく、自宅に情報のあふれ出す蛇口をひとつ、取り付けるようなものである。ちょっと栓をひねれば、たちどころに海外の新鮮な情報がひしめき合って渦巻く。どれを選び出すかはお好み次第、簡単なコマンドをいくつか入力するだけで、自分の求める情報がたちどころにディスケットに流れ込む。

しかも、情報は受け取るだけではない。「ザ・ソース」など大規模な一般向けサービスの場合、ネットワークの向こう側には数万人の加入者が控えている。必要とあらば、電子メールや電子掲示板といった機能を利用して、特定の個人に私信を送ったり、多数に向かってメッセージを貼り出したり、意見を求めたりすることも可能だ。

もちろん、加入手続きはそれなりに面倒だし、アクセス料等の維持費もバカにならない。月額数万円程度の出費は覚悟しなければならないだろう。けれども、そこから得られる知的興奮やコミュニケーションは、代価を補っても余りある。

個人宅で孤立して使われているパソコンほど淋しい存在は、この世にないといってもよい。購入時こそ「あれもこれも」めいっぱい使いこなしてやろうと意気込んでいても、所詮、パソコンに「食わせる」情報は、自分の手でコツコツ打ち込むか、量販のパッケージソフトに頼るしかない。おまけに、こう機種が多様では、仲間を集めて活用のノウハウを交換することも難しい。

考えてみれば、オフィスにあるパソコンなどは、放っておいても文書だの売上げだのといった情報が貯えられていく。自然「使っている」実感も湧いてくるが、自宅で処理が必要なデータの量となると、まったくタカが知れている。パソコンの処理能力から見ると、実にもったいない使い方だ。

こうしたアンバランスを埋めるものとして、データベース・サービスの利用は恰好の材料だ。何も役に立つものを最初から求める必要はない。ザ・ソースなど一般向けのものに加入して、面白そうな部分を拾い読みして



ひとくちにいうと、「データベース」とは、様々な情報を分類・整理してテープやディスクに納め、コンピュータを使って必要な情報を即座に自由に取り出せるようにしたシステムのことだ。

もともとデータベース・システムは、大学や企業などの研究機関など大量の資料の管理を要求される場所を中心に発展してきた。こうした機関で使われているコンピュータは、パソコンとは比べものにならないような処理能力を有している。そこで、膨大な処理能力を有効に利用するために、研究に必要な資料やデータを共用できるような形に編集してテープなどの磁気媒体に記録した。もともとデータベースはこういった企業内、大学内のOA化の一過程として実現されたのである。しかし、この段階ではまだ「閉ざされた」データベースでしかない。その後、回線の自由化とパソコンの普及により、不特定多数のユーザーを対象としたデータベース・サービスが急速に進展しはじめた。

What's D/B?

一九五〇年代にアメリカ国防省は、当時世界中に配備していた兵員、兵器、補給などの情報を集中して管理するために、コンピュータのファイルを編集・作成し、それを「データの基地」(data base)と。これがD/B(データベース)の語源と言われる。

こうなると、さらに一歩進んで、図書館などにある膨大な量の文献をまとめて全部コンピュータに入れ、一定の利用料金を課して、誰にでも利用できるようにしたサービスを始めるところも出てきた。

情報を検索するのはコンピュータの最も得意とする仕事である。何百万件ものデータの中から、条件に合うものを、秒単位でピックアップしてくれる。しかも、「一九八〇年以降の文献で、田中角栄とロッキード事件に関連したもの」といった具合に、きめの細かい多角的な探し方が可能である。

このようなサービスは、法律家、学者など、過去の資料を頻繁にあさる必要がある人種にとっては、まことに便利である。データベース・サービスは、こうした人々の需要を受け発展してきた。

いっぽう、大型機と端末を結んだネットワークは、端末利用者同士のコミュニケーションにも利用できる。手紙と同じように、相手先のファイルにメッセージを書きこんでおいてもよいし、システム運用者からの「お知らせ」を掲示板ファイルに入れて、ユーザー全員に知らせることもできる。さらには、同時にアクセスしているもの同士の間で、直接「会話」を行うことまで可能だ。

コンピュータネットワークによるコミュニケーションは、いわば手紙の記録性と、電話の即時性を兼ね備えており、たいへん優れた伝達手段と言えるだろう。

さて、こうしたデータベース・サービスが、大衆に向けて最近にわかに脚光を浴びてきた理由は、「パソコンの普及」にある。

もともとパソコンは、専用端末機に非常によく似た機能を持っている。相手先のコンピュータに合わせて、通信速度やデータの形式をパソコンに登録した後、電話番号をダイヤルして音響カプラに受話器をセットする。これでデータベースとの「対話」が始められる。

すでに、アメリカでは一般のパソコンユーザーに向けて、会員同士のコミュニケーションを主体に、時事やスポーツニュースを提供したり、ゲームやショッピングができる大規模なサービスが普及している。ネットワークによる通信や情報収集が、ごく一般の人々にも開放されつつあるのだ。

いるだけでも、相当な知的刺激になる。テレビや新聞、雑誌など、従来のメディアとはちょっと異質の体験が実感として味わえるはずだ（かなりゼイタクということは、言えるかも知れないけれども）。

コミュニケーション・メニュー

　さて、いわゆる「オンライン・データベース・サービス」は、現在主なものだけでも二千種以上あると言われる。が、特定の専門分野に関するものを除いて、ごく一般のパソコンユーザーが利用できそうなものとなると、その数はかなり限られてくる。

　そうした中でも、加入者同士のコミュニケーションサービスを主体として、非常に楽しめる内容を持つのが、「ザ・ソース」「コンピュサーブ」の2つだ（これに最近「デルファイ」という新顔が加わった）。

　たとえば、ザ・ソースの場合、情報メニューを見ると、電子メールや電子会議、掲示板などの「コミュニケーション」、UPI通信の速報による「ニュース&スポーツ」、金融や株式市況、求人案内などを載せた「ビジネス&ファイナンス」、書籍やレコードなどをオンラインで注文できる「消費者サービス」、そして80種以上のオンライン・ゲームを集めた「エンターテインメント／ゲームズ」と、ほとんど一般の日刊新聞に近い構成となっている。

特にコミュニケーションの機能は、非常に好評のようで、この2年ほどの間に同サービスが大きく会員数を増やす原動力となったようだ。「コンピュサーブ」の方も、多少機能や情報ソースに違いはあるものの、内容的にはほぼ同じ構成をとっている。

　こうした一般向けサービスは、料金も安いのが特徴。ザ・ソースの場合、入会金は四九・九五ドル、アクセス料は向こうの深夜割引（つまり、日本では昼間）を利用すれば、一時間あたり七・七五ドルで済む（もっともこの他に、KDDに対して回線使用料を支払う必要があり、こちらの方は送受信する情報量や接続時間にもよるが、時間あたり数千円かかる）。一方、コンピュサーブの方は、入会金が三九・九五ドル、深夜料金は六ドルだ。

　残念なことに、ザ・ソースのような一般向けのデータベース・サービスは、これまで法的規制が強かったせいもあり、日本にはまだない。わずかに数百人程度の会員を集めて、電子掲示板などをアマチュア的に行なうシステムがいくつかあるだけだ。彼らの先駆的努力は高く評価できるが、なんといってもコミュニケーション主体のサービスは、会員の多

●ザ・ソース

「コンピュサーブ」とアメリカの一般向けデータベース・サービスを二分する。コミュニケーション、ホーム・ショッピングなど幅広いサービス。ユーザーの同好会がエリアを持っているのも面白い。ユーザー数六万人。

●コンピュサーブ

　電子掲示板、電子メール、電子会議などのコミュニケーション機能を中心としたサービスが人気。一対一のオンライン会話機能「TALK」は、多くの人と出会えると好評。ユーザー数十三万人。

●ダイアログ

　データ件数一億件。世界最大の総合データベース・サービス。化学、医学、法律、特許などから芸術、時事問題までバランスのとれたファイルを持つ。検索練習用のファイルも。企業ユースが圧倒的。

●ネクシス

　全文記事データベース・サービスとしては世界最大。ニューヨーク・タイムズ、ワシントン・ポスト、タイム、AP、UPIなどの記事、通信内容が、複雑なコマンドを使わず、日常英語で検索できるのが特徴。

さが命。いきおい、町内会の回覧板か、学級新聞の域を出ることは難かしいようだ。

インフォメーション・メニュー

ザ・ソースやコンピュサーブは、データベース・サービスよりもむしろコミュニケーション・サービスのほうが充実しているが、文献目録など本来の意味でのデータベース・サービスについても、少し述べておこう。

この種のデータベース・サービス会社の横綱格は、やはり世界最大といわれる米国ダイアログ社だろう。二百以上のサブファイルのもとに、何と一億件（!）ものデータが収録されており、様々な分野にわたって、学術論文や雑誌の記事・書籍などが、全文あるいは抄録の形で整理され、検索できるようになっている。

内容的には、特殊な専門分野のものも多く、一般ユーザーには縁の薄いきらいもあるが、何か調査してレポートをまとめようなどという際には、強力な武器となるはずだ。特に、北米の四百種の雑誌の内容を索引化した「マガジン・インデックス」や、米国の出版物のすべてをカバーした「ブックス・イン・プリント」などは、注目して良さそうである。

また、「ネクシス」というデータベース・サービスは、ニューズウィークやタイムなどといった雑誌百二十種の記事を全文収録している。

この他、ビジネス情報の速報を主体としたデータベース・サービスに、「ダウ・ジョーンズ」や「ニューズネット」などがある。

これらのビジネス・研究向けのデータベース・サービスは文字通り「情報の基地」と呼ぶにふさわしく、情報量の豊かさはもちろんのこと、情報の選択・編集といった「質」の良さでも光っている。

ただし、以上あげたようなサービスは、いずれも一般向けサービスに比べて、料金がかなり高い。

ともあれ、パソコンは、データベース・サービスの端末機として使うことで、まったく別の道具に変身する。キザな言い方をすれば、データベース・サービスの魅力は、ディスプレイの向こうに未知の社会があり、人間がいるのを感じることである。そして、それに対して自分から能動的にアクションを起こせることの快感である。今後、データベース・サービスを利用することで得られる様々な情報やアイデアを、メリットもデメリットも含めて紹介していくつもりなので、乞御期待!!

●ダウ・ジョーンズ

経済情報データベース・サービスとしては世界最大。経済ニュース、証券情報を中心にホーム・ショッピングや電子メールのサービスも。情報分析用パッケージ・ソフトも整備されてきた。十六万人のユーザーがいる。

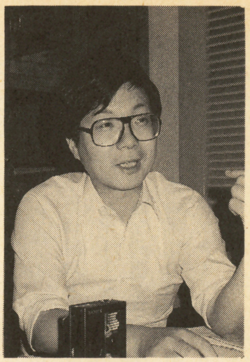
●ニューズ・ネット

「News Flash」という機能を用いて、UPIの配信するニュースは、全て入稿後四時間遅れで入手できる。ハイテク関係の情報には定評がある。ニューズレターの多くは、一九八〇年一月からのバック・ナンバー。

●デルファイ

後発の一般向けデータベース・サービス。まだ五千人強のユーザーしかいない。リアルタイムの会話もできるオンライン会議、翻訳サービスなどが特徴。

データ・ベースってなんだ？



「明日〈コミュニケーション・デザイン・コンサルタント〉っていう名刺を作ろうかと思ってるんですよ。〈ネットワーク・デザイン・コンサルタント〉の方がいいかなあ」

そんなことを呟きながら現れた会津泉氏は「ザ・ソース」のユーザーとして日本で最も活発な活動を行っている一人である。

会津氏は、インターナショナル・マーケティングを数多く手がけたプランナー。二国間の文化交流におけるマニュアルの役割を重視し、最近プロデュースしたAppleⅡc用のマニュアル「はじめてのあっぷる」は業界で注目を集めている。

オンライン交友学

会津泉さんに聞く 日本にも「ザ・ソース」みたいのがほしいね

CHATで出会ったN・Y（ニューヨーク）のワルガキ

――いつ頃から『ザ・ソース』を使ってるんですか。

会津　メンバーになったのは去年の四月。実際によく使いだしたのは十月です。CPAというアメリカのコンピュータ・ライターの団体にはいっていて、そこからの案内で入会しました。

――『ザ・ソース』というとコミュニケーションのサービスが有名ですよね。

会津　僕はCHAT（一対一の対話機能）にはめったに返事しないんです。めんどうで。あれは突然割り込んできますから、それまでやってた作業を中断しなくちゃならない。

――CHATで面白い体験をしたことがあるんでしょう。

会津　ええ、ニューヨークの十五歳の少年なんですが、オンラインを通じて僕のパスワードを訊き出そうとするんです。

――いわゆるハッカーですか。

会津　うーん、ハッカーというと誤解されそうな気がするんですよ。というのも、CHATで交信する場合、相手のIDナンバーがわかってますからね、そこから相手をたどって

割り出すこともできるし、パスワードなんて人に知られたら変えれば済む話でしょう。だから彼も、僕のパスワードを悪用しようとかそんな気持ちじゃなく、システム破りを純粋に楽しんでたんだと思います。

―― 子供のいたずら電話みたいなものですか。

会津　そうです。例によって突然の割り込みがありまして、たまたまちょっと話してみたんです。彼は東京に住んでたことがあるって言うんです。「どこだい」「白金」「へえ」なんて話しながら、相手は十五歳でたいした情報もなさそうだからそろそろ通信料がもったいないかなあ、なんて考えていたら、急にパッと消えて応答がなくなり、画面にエラー・メッセージが出てきた。「Ｅ―×××」なんてもっともらしく。そして「システム・エラーです。あなたのパスワードとＩＤを再入力してください」と表示される。これがニセのメッセージだったわけです。

―― なるほど。

会津　僕は気持が悪いんで、いったん端末のスイッチを切って再びつなげたんです。そしたらまた同じメッセージ。でも考えてみると、パスワードを入れろなんておかしな話でしょ。で、「わかってんだぞ、おまえがやってんだろう」って言うと「おまえこそやってんだろう」とバカな返事がきまして（笑）。「それならいいよ」と、何かワナをかけてやろうとしたら、「急用を思い出した」とか言って逃げていきました。

―― 気付かれたとわかったんですね。

会津　僕の対応を見て、ヤバイと思ったんでしょう。

「核防衛」についての電子会議も

―― その他にコミュニケーション・サービスで面白いのは？

会津　電子会議があります。（ぶ厚いリスト用紙の束を広げて）これは『ザ・ソース』上で行われている会議の名称インデックスです。これだけプリント・アウトすると、かなりいい値段になるんですよ。

―― どのくらいですか。

会津　（最後の頁を調べ）一時間三五分アクセスしてますから……百五〇円をかけてみてください。三十頁以上ありますね。全部で電子会議の名称が二百くらい（ちなみに計算結果は一四二五〇円）。

―― その会議というのは、六万人いると言われるソース会員が、それぞれのテーマに従った小集団を作ってやってるんですか。

会津　そうです。あんまり会議が多いので、その名称のインデックスをつくる会議ができたりして（笑）。

―― どんな会議があります？

会津　「パスワード」「エレクトロニック・ラブ」「核防衛」「宇宙」「政治」「ＩＢＭユーザー会議」「ＡｐｐｌｅⅢユーザーだけの会議」。いろいろですね。このリストの各名称にはアンサーという項目がついていて、会議にいくつの意見が寄せられたかわかるんです。

―― たとえばどのくらいですか。

会津　「政治」なんかは一般的ですから千八百を越えます。百位のものもありますが、これでも意見を全部プリント・アウトすると何十枚にもなります。「筑波エキスポ」という会議もありますが、意見は少ないですね（笑）。

―― その他にはどんな会議が。

会津　「民主党大会」「マイコン・ショウ」「大統領選挙」。こういうのはジャーナリストが会場にポータブルのパソコンを持ち込んで、その場で打ちこんじゃう。最近この手は増えてます。あとは「禁煙したい人の会議」とか、「女性問題」とか。

―― テーマだけ見ると、アメリカの雑誌の目次みたいですね。

会津　ええ。会議を通じてニューヨークとシカゴで結婚した人もいます。

――文通で結婚するみたいなもんですね。

会津　まあ最後には会ったんでしょうけど(笑)。

――会津さんはどんな会議に……

会津　「ドキュメンテーション」という会議に入ってみました。これはマニュアルについての会議です。一口に会議に参加すると言っても、読むこともできるし、メッセージを書くこともできます。ある人の意見に対してだけ、特定してメッセージを送ることもできる。僕は会議の主催者にだけメッセージを送るつもりで、まちがえて会議録に書きこんじゃった。

――どんなメッセージを送りましたか。

会津　この「ドキュメンテーション」は去年の八月、九月頃はマニュアルについて活発に議論してたんですが、パッと消えちゃったんです。それで、「どうしてやめちゃったの? 面白い会議なのに」と送ったら、返事がきて、結局、会議が再開されました。

システム・オペレーターは編集長

――メール・サービスもあるんでしょう?

会津　ええ。今朝もハワイからアロハって電子メールが届いてました。『ザ・ソース』上で

```
---------
'ELECTRONIC LOVE" Conference 84.5671 DEEDUB, organizer, about "SEX, LOVE AND
FLIRTATION VIA THE GREEN SCREEN" (answers: 2708) SAT, 03/03 15:44 (1434
characters)

There are at least two couples that I know of who met here and plan to marry.
Many more carry on flirtations and 'affairs'. We all know about screen-sex and
'hot' chats. Dial-Your-Match, dating and sexual encounter bulletin boards
flourish all over the country.

This is a phenomenon of great interest and curiosity, a topic worthy of
serious discussion.

What is "Electronic Love"? Does it really exist? Can two people who meet over
the nets be fulfilled by a relationship they form here? Must they meet? Is it
better if they don't? Do they fall in love, or have an affair because of, or
in spite of, the total lack of physicality? Is the attraction immediate? Can
one 'read between the lines'? Does the anonymity of a green screen make one
more daring than they'd ever be in the 'analog' world?
--more--

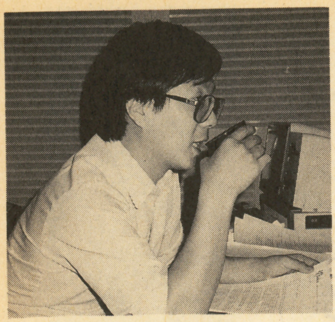

The written word is powerful, beyond a doubt. People fall in love through
letters. Is the same principle at work here? Is the written word more powerful
yet, because it scrolls across a screen immediately?

Can we talk candidly and seriously about the many facets of this new-age
phenomenon? Is the mind the most erogenous of zones?

For those who wish to make entries into this conference anonymously, easy
instructions are available in answer 1.

All discussion of the many aspects of "Electronic Love" is welcome. But
please, this is a serious topic, and not meant to arouse prurient interest.
```

電子会議〝ELECTRONIC LOVE〟のインデックス。"We all know about screen-sex and 'hot' chat"というあたり、やはりあちらは開けている。



あなたの名前を見て懐しく思いました。という内容なんだけど、これが知らない人なんですよ(笑)。困っちゃって、正直思い出せないんだけど、あなたのことを教えてください、そしたらお話しましょうと、返事を書いときました。『ザ・ソース』をやっていると、データの処理がいろいろ大変だということです(笑)。

―― 今度渡米なさるそうですね。

会津　ヒューストンの会議で『はじめてのあっぷる』を紹介するんです。ついでに他の場所も回ろうと思ってます。ヒューストン以外の発表場所や宿泊先も、実は『ザ・ソース』を使って見つけたんですよ。「アメリカに行く」とメッセージを送ったら、「うちに泊れよ」「こっち来て話してけよ」なんて返事があってね。

―― そのほかのサービスでは……

会津　メンバー・ディレクトリーがあります。これは『ザ・ソース』のメンバーの名簿で、会議とは別のコミュニケーションを見つける方法です。まだ試したことはないんですが、職業、興味などの記載事項の組合せで、条件に合った人を探せます。アメリカではこれを使ってたとえば弁護士が「こんな判例はどうしている」と言った問合せをしています。

―― コンピュータだからできる芸当ですね。

会津　そう。これは人材データバンクです。デッド（固定的）な情報がストックされているデータベースと違い、情報がフロー（生）だから、お前知ってるか、と尋ねられる。

―― メンバー・ディレクトリーにはどの位の人数が載ってます？

会津　一万人程。ということは『ザ・ソース』の利用者は、メッセージと検索つきの一万人分のデータバンクを持っているわけです。

―― 一万人に会おうと思ったら大変ですからね。

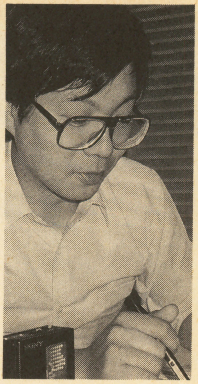
会津　自分の直接知らない人間から情報をもらえるところに価値があるんです。ぼくらが普通会ったことのある人間だって、いいとこ数千人でしょ。桁が違う。それだけ可能性があるわけです。ユーザーが多国籍に分れている場合のマーケティングなんかには大いに役立つでしょう。

―― 『ザ・ソース』にアクセスしてて、特に感じたことはありますか。

会津　システム・オペレーターの大切さですね。私の所属するCPAという団体はデータベース内にプライベートのエリアを貰っています。その中にどんな情報を入れて提供するかを決めるのがシステム・オペレーターです。うちの情報は最初はつまらなかったんですが、面白くないと文句をつけた男がシステム・オペレーターになってからは、精力的に頑張ってます。雑誌で言えば編集長みたいな役割ですね。

―― テレビ局で言えばディレクターとかプロデューサーですか。

会津　そう。例えばパブリックというサービスがあります。これは基本的には個人の持っているファイルを共有公開するというコンセプトを持っている。まあ出版みたいなもんです。いくつもあるんですが、中でも非常に優秀な情報を公開していた人のファイルを『ザ・ソース』が買いあげ、ニュース・バイツというサービスになった。女性一人で情報を集めてコソコソやってたのが膨れあがり、質が認められて金をとれるようになった。これなんか、情報はシステム・オペレーター次第といういい証明でしょう。



日本人は コミュニケーションが苦手

――日本には『ザ・ソース』のユーザーはどのくらいいるんですか。

会津　名簿に載ってるのは百六十人程。だけど名簿に載せる載せないは個人の自由だから、実数は二百くらいかな。全体の六万人に比べて少ないのは、まだ仕方ないですね。ただ日本のユーザーというのは暗くて……。これは雑誌かなんかで読んだんだけど、「メールを出したいんだけど誰に出せばいいんだろう」って『ザ・ソース』の代理店に訊きに行くんだって(笑)。それじゃ何のためのオンライン・コミュニケーションかわからない。言葉（英語）の問題もあるだろうけど、何にどう使うか、使用法とか目的がまだ練れてないみたい。

――アメリカの雑誌の読者欄は質が高く、巻頭にあるわけですが、日本の雑誌の場合、読者投稿の質は必ずしも高くないと言われます。それと同じことですね。国民性の違いというのか、やはり日本人はコミュニケーションがヘタですから……。

会津　ただUPIのニュース見て面白がってるだけじゃ（『ザ・ソース』の使い方としては）ちっとも愉快じゃない。こっちからもアクティブにアクセスしていかなくちゃ。金で買える情報と買えない情報があると思う。別の部分でのギブ&テイクが必要です。むこうの専門家に受け容れられる情報は、それなりの質を備えていないとね。つまらない情報には返事を出す気にならないもの。

――それはそのとおりです（笑）。

会津　こっちからいろんなメッセージを出していくこと自体に意味があると見るか見ないかで、ずいぶん違いますね。つまり情報受信型人間か、あるいは発信していってリアクションを利用していくタイプかでね。もちろん努力も必要です。手紙を書くのは大変で、ちょっとしたものでも三十分はかかってしまう。それにマニュアルを何冊も読まなきゃならない。「ソース」「KDD」「Apple」「通信ソフト」。最低四冊は必要です。マック用を別にすると、通信ソフトにはいいものがないですしね。ただ、時差なし、税関なしで、アメリカと具体的な話ができちゃうのがすごい。

サブ・ネットワークからメタ・ネットワークへ

――日本ではネットワークはどんな風に発達するでしょうか。

会津　『ザ・ソース』がいい、楽しいって言ってもやっぱり、あっちのものだから……。日本でもこういうネットワークが欲しいですね。みんなにやろうと言ってるんです。ただ切口に問題があって、目的から入っていかないとうまくいかないと思う。

――そうですね。一般の人のニーズに応える形でやっていかないと……。

会津　同一の目的を持った小グループをいくつか作るんですよ。それを集めてひとつのネットワークを作りあげる。同好の志だけ集まっても、一般の人には面白くないでしょ。しかし、具体的な数字は難しいんだけど、そういうグループがいくつか集まると、これは面白くなる。メーカーの人に訊いても、ネットワークをやりたがる人は多いけど、明確な目的がない。いまのところ「リサイクル運動」



「ザ・ソース」の会員カードとマニュアル。

「野鳥の会」などのネットワーク構想が進んでいますが、それがいくつ集まったところで面白くなるか？　自分の興味にマッチした部分のプラスアルファとして、知らない人種、知らない世界に出会えるということがないと、多くのユーザーは期待できない。つまり、サブからメタを組み上げるということです。

――そういう意味では、いまのキャプテンにはかなり問題がある……。

会津　ショッピング情報とか住宅情報とか、現在できることをそのまま置き換えただけじゃつまらない。キャプテンがパッとしないのは、画像に迂回しちゃったからだと思う。色つけたり形をだしたりする前に、まず文字情報の持っている面白さを理解すべきだった。キャプテンの画像会社なんか悲惨だもの。街頭端末にしても『ザ・ソース』的な情報を入れてプリント・アウトできるようにしておいた方がよっぽど気がきいてるよね。情報にはレギュラーなものとスポット的なものがある。端末情報には月に一度か二度見るようなスポット的なものの方が向いてるでしょう。さかんに宣伝されているけど、ニュー・メディア、オートマチック・メディアというものが、ほとんどわかってないんじゃないかな。メディアの本質を理解していない。

――情報の本質を変えてるんですよね。

会津　それと人間関係をね。

――なるほど。

会津　大企業が大量のデータを処理するネットワークというのは、結局ぼくたちには無関係な問題だと思うわけ。銀行がオンラインでどうしようが、勝手にやってって感じでしょ。もっとライブの情報を考えたいのね。『ザ・ソース』をいじったりしている人は、多分そう考えていると思う。ぼくひとりで叫んでもネットワークは実現しないと思うけど、少しずつ反応が返ってきて、だんだん大きな流れになりますよ。

――時代はその方向に流れていますか。

会津　ええ。今年の後半はネットワークの話題で一杯になりますよ。それにしても『B・N・N』、バグ・ニューズ・ネットワークというネーミングはとても面白いと思う。バグというのがマニアっぽくてちょっとひっかかるけどね（笑）。

会津氏のシステム構成は、AppleⅡeフルセットとエプソンのカプラ。料金の決済にはアメリカン・エキスプレスのカードを使用。「支払いは楽だけど、いくら使ってるかおっかなくて」とのことでした。

データ・ベースってなんだ?

体験リポート

『ザ・ソース』

入会のためのチェック・ポイント

会社や自宅のパソコンを操作して、遠い異国の地にあるコンピュータのディスク装置をグルングルンと回転させ、望みの情報を引っぱり出したり蓄積したりするためには三つの条件を満たさなければならない。それは、端末（パソコン）の設置、通信経路（ネットワーク）の確保、データベース・アクセス権（パスワード）の入手である。

使用マシンはＡｐｐｌｅⅡｅと一台のディスク装置、それとプリンター。モニタは秋葉原で買った安いカラーテレビを使っている。このゲーム専用の基本セットから出発して、モニタいっぱいにリアルタイムなアメリカ情報が表示されるまでの過程を体験的にお話しよう。

時間のかかるものから先に手をつける。まず、パスワードの入手である。そのためにはアメリカの『ザ・ソース』（コンピュータによる情報サービス屋）に入会しなければならない。入会手続は、『ザ・ソース』の日本代理店、本多通商㈱（〒101千代田区外神田一―九―九内田ビル三Ｆ☎〇三―二五三―六四六五）に依頼することにした。

秋葉原駅から徒歩5分、店内にはフツーのマイコンショップとは違った一種独特のマニアックな雰囲気がたちこめていた。

「すみません、ザ・ソースに入会したいんですが……」

パンチパーマの店員さんが一枚のパンフレットを渡してくれた。裏に申込用のハガキが付いている。

「これに記入して送ればいいんですか?」

店員さんはうなずいて言った。

「ＫＤＤにはそちらで申込んでね」

「はい、はい」

素直に返事してそそくさとその場を立ち去った。心臓がドキドキしている。別に怖かったわけでもないし、店員さんの態度に不満があったわけでもない。ただ、ああいったマニアックでマイナーで専門的な雰囲気に慣れていなかっただけなのだ。

申込用のハガキに、住所・氏名・使用料金の精算用カードの種類と番号などを記入してポストに入れる。カードというのは、ようするにクレジットカードのことで、『ザ・ソース』で使えるのは「アメリカン・エキスプレス」「マスターカード」（三菱、第一勧業銀行系のカードと提携）「ビザ」（住友、協和銀行系のカードと提携）の三種類。結局「アメリカン・エキスプレス」のカードを使うことにしたけど、銀行系のカードしか持っていない人は、本当に使えるのかどうかを本多通商に問い合わせて確認したほうがいい。提携の度合によっては精算できないこともあるからだ。ところで、入会申込のための契約代行料は二万五千円。ハガキを出すのと同時に銀行の口座へ振込んでおいた。4～5日で入会許可書が送られてくるはずだから、そのあいだに別の手続きをすませておく。時間は有効に利用しなくちゃいけない。

本多通商の店員さんが言っていた「KDD」というのは、もちろん「国際電信電話㈱」のこと。電話を利用するときにNTTの電話回線が必要なように、国際間の通信経路を確保するためには国際公衆データ伝送サービス（ビーナス-P）の利用をKDDに承諾してもらわなければならない。申込方法や必要書類を聞くために、KDD東京営業部販売第二課データ係（〒100千代田区丸の内二—二—二丸の内ビル一F☎〇三—二四〇—八四四八〜九）という長ったらしい名前の部署に電話してみた。

「ビーナス-Pを利用したいんですが、申込方法を教えてくれませんか」

KDD「簡単な申込用紙に記入してもらって提出後約二週間程度で利用可能になります」

「はあ、二週間ですか。費用はどのくらいかかります？」

KDD「契約料が300円、ビーナス-Pとの接続時間一分あたり40円です。あと、情報量1セグメント（64文字）で2.4円となってます」

さっそくKDDに出向いて書類をもらってきた。必要事項を記入して発送すると、5日後に確認の電話がかかってきた。

KDD「パスワードは××××××××でよろしいんですね」

「ええ、そのとおりです」

KDD「他の人に教えたりしないで下さい。最近多いんですよ、パスワードの盗用が。もし、身に憶えのない料金が請求されてきたらすぐに連絡して下さい。確認のうえ、パスワードを変更しますから」

恐しい話である。

10日後に「利用承諾書」が送付されてきた。たったの300円で、アメリカ、イギリス、西ドイツ等の主要国はもとよりKDDが提携している世界32ヶ国とのデータ通信が可能となったわけだ。

ビーナス-Pを利用してデータの送受信を行うためには、ハードウェアの追加と通信用ソフトウェアが必要になる。パソコンのデジタル信号を電話回線にむりやりのせて、ビーナス-Pの出入口（ノード、という）まで運んでやらなければならないのだ。そこで、マイコンショップの店員さんや雑誌の記事を参考にして、パソコンから1ビットずつ情報を出力したり、8ビットそろえて一つの文字にしたりする「シリアル・インターフェース」、音声専用の電話回線にビット単位の情報をのせるための「音響カプラ」、これらのハードウェアをコントロールしたり入出力情報を編集したりする「通信ソフト」、などをリストアップしてみた。しかし、まだ購入していない。なぜかというと、『ザ・ソース』の入会手続は終了したんだけれども、肝心のパスワードを忘れてしまったのだ。

本多通商から送られてきた『ザ・ソース』の入会許可書を不覚にも紛失してしまった。あとでみつかってほっと胸を撫でおろしたものの、導入予定日よりも10日以上遅れるハメになってしまった。したがって、残念ながら今月はこれ以上具体的な情報を書くことができない。後日、無事に『ザ・ソース』の会員になれたあかつきには、実体験に基づいたより詳しい報告をしようかな、と思う。(白)

御見積書（昭和60年5月1日現在）

前提となるシステム	
Apple IIe	
Disk II	
CRT（普通のテレビ）	
標準（600型）電話機	
プリンタ（EPSON MP—80K）	
追加するシステム	
音響カプラ（ACTAM C300A）	49800円
スーパーシリアルインターフェースカード	56000円
接続コード	8000円
通信ソフト（ASC II E×press Pro.）	50000円
VENUS-P・THE SOURCE 加入時の費用	
VENUS-P への加入料金	300円
THE SOURCE との契約料（含契約代行手数料）	25000円
以上、初期費用合計	189100円
VENUS-P 使用料金	
接続料金	1分あたり 40円
データ送受信料金	1セグメントあたり 2.4円
*データ料金の端数は、1ヶ月間の料金を加算して切り捨てる。	
*VENUS-P のノード呼び出しのための電話料金は無料。	
THE SOURCE 使用料金（1ドル240円で計算）	
基本料金	1ヶ月 2400円
アクセス料金 日本時間PM9：00〜AM8：00	1分間 83円
〃 AM8：00〜PM9：00	1分間 31円
*アクセス料金が基本料金に満たない場合は基本料金のみ。	
*利用するサービスによっては別料金をとられる。	

知的辺境の狩人

林　伸夫

それは全く突然始まった。見も知らぬ地球の裏側からのアプローチは何の前触れもなかった。

地球規模に広がるコミュニケーションの輪

「今、こちらは深い雪の中、シャモニーにほど近いフランスの片田舎からメッセージを送っています。確かあなたは、コンピュータと音楽に興味がおありだとか。私の作ったアニメーションとメロディーを送ります。楽しんでみてください」

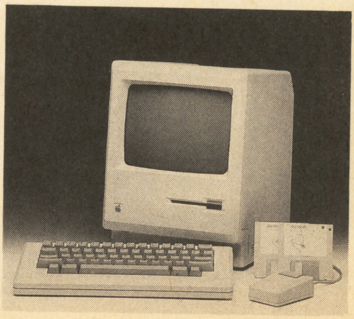
アメリカ最大のテレコミュニケーションサービス、「ザ・ソース」に自宅のコンピュータを使ってアクセスした時のことだ。フランスからの電子メールは2つの海を飛び越えて我家のパソコンに飛び込んできた。

メッセージは簡単な自己紹介に始まり、中ほどから、コンピュータ独得の数字の羅列に変わる。読み出した電子メールは必要な部分だけ、フロッピーディスクに書き取っておく。アクセスを終えたあと、パソコンで実行可能な形に変換、走らせる。パソコンから飛び出してきたのは、アニメーションと音楽を組み合わせたユニークな作品だった。もちろん、彼の使っているコンピュータと私のそれが、同じ機種だったから出来た芸当ではあるが、そのとき私は、心の中にわきあがるすべてのものは、この地球上すべての人たちと分かちあえるという、えも言われない感動に包まれていた。従来、絵、音楽など抽象的概念に関する意見交換は、互いに面と向かった上で、現物を見せ合うなどしない限り、まず不可能であることが普通だった。しかし、テレコミュニケーションはその不可能を可能にした。

会いたいと思う人間と知り合う

事の始まりは、多分こうだ。

「ザ・ソース」の中には、さしつかえない範囲で、自分に関する情報を入れておく「メンバーディレクトリー」というコーナーがある。ここに私は、入会と同時に、いくつかの私的情報を入れておいたのである。「興味はエレクトロニックジャーナリズム、コミュニケーション、テレコンピューティング、コンピュータ・



グラフィック、シンセサイザー、音楽特にジャズ、そしてスキューバダイビング。使っているパソコンはアップルのマッキントッシュ」

なんとも欲ばった自己紹介だが、これでもまだ私の興味のごく一部分なのだからしかたがない。

このメンバーディレクトリーの中の情報は、キーワードで検索することが出来るようになっている。多分、新しく友達になったこのフランスのメンバーは、私のディレクトリー情報を「音楽、グラフィック、シンセサイザー、マッキントッシュ」といったキーワードで検索、はるばるメッセージを送ってきたのである。この地球上に住む、47億人の人間の中から、彼は自分のフィーリングを分かってくれそうな相手を一人選びだし、知的情報交換を始めたのである。

一般に、人の出会いと言うものは、偶然の産物だ。たまたまそこにいた、たまたま同じ目的のために一緒に仕事をした、というのがそこここにころがっている人々の出会いである。確かにそれも、それなりにロマンティックな一面を持つ。しかし、幸運な偶然は、ただ待っているだけでは現われない。

テレコミュニケーションが実現する人との出会いは、従来とは大きく形を異にする。知り合いたいと思う人、興味を同じくする人、自分の疑問に答えてくれる人にダイレクトにアクセス出来る。コミュニケートの相手を見付ける方法も、受動から能動に変わったのだ。

人間の知的精神活動の革命

フランスから、動画情報入りの音楽メッセージを受け取り、存分に楽しんだ私は、こんな電子メールを送り返した。

「あなたの作品、素晴らしい物でした。でも、リズムはこんな風にしたほうが盛り上がりますよ。以下は、その音楽データです。聴いてみて下さい」

一の情報は二となり、二の情報は三となる。テレコミュニケーションは増殖するメディアであると同時に、人間の知的精神活動の辺境を押し広げる、生きたメディアでもある。

使う道具はいかにもハイテクだが、コミュニケーションの中身は、高度な精神文化。しかも、議論する相手は、身の周りに何時もいる仲間ばかりではなく、一挙に、地球規模に拡大する。もし、ソクラテスの時代にこんなシステムがあったなら、きっとテレコミュニケーションの虜になっていたことだろう。

現代社会では、既にすたれてしまった、コミュニティや広場の思想が、テレコムという新しいメディアを得て、生き返った。西欧社会なら、人々はコミュニティの核として、教会を位置付ける。しかし、全地球的視野に立つなら、ネットワーキングこそその基盤になり得る。

世界を結ぶテレコムの主役パソコン

さて、こうしたショッキングなテレコミュニケーションの世界に踏み出すための道具だては簡単。通信ポート（シリアルポート、シリアル・インターフェース、RS－232cなどとも呼ばれる）付きのパソコン、コンピュータの電気信号を電話線で送れるようにする音響カプラやモデムなどの装置、そして、これが大切だが「優秀」な通信ソフト。この三つがパソコンでテレコミュニケーションをしようという場合の三種の神器だ。

ここで、通信ソフトが大切だと強調したのは理由がある。前者二つは、何を選んでもほとんど同じ、とにかくパソコンショップに行ってそれなりのものを買ってくればまず問題はない。ところが、ソフトのほうは内容、機能の充実度ともに、千差万別。なかなか一筋縄ではいかない。特に、日本では、まだテレコミュニケーションに馴染みがないこともあ

って（プロ集団であるはずのソフトハウスまでが良く知らないのだから呆れてしまう）、使いやすいソフトを手にいれるのは至難の技だ。なにしろ、送られてくる貴重な情報を紙に垂れ流し印刷をするしか能のないもの、通信をするために必要なパラメータを交信の度に手動でセットさせるものなど、プログラムとしてはまるで初歩的なものが多いのにはうんざりさせられる。

その点、米国はさすがに先進国、オートダイヤルなどまでしてくれるモデムなどと相まって、パソコン通信が気楽に出来るソフトがたくさんある。クロストーク（IBM-PC,Apple II用）、アスキーエクスプレス・プロ（Apple II,IBM-PC用）、マックターミナル、レッドライダー、バーサターム（Macintosh用）など通信ソフトとしてはほとんど完璧な製品が山のようにある。

いずれにせよ、この三つを用意したなら、あとは国際通信回線ビーナス-Pの使用契約をすると共に、「ザ・ソース」、「コンピュサーブ」、「デルファイ」、「ダウ・ジョーンズ」などのテレコムサービス会社と契約するのみ。以前は、これだけでもかなり手続きが面倒だったが、最近は、日本にも代理店がいくつか現われ、気軽に加入申込みが出来るようになってきた。

パソコンを持っている人なら、すぐにでも踏み出すべき、新しい領域だ。

情報の共有で辺境を開拓

「ザ・ソース」の中には、専門家ないしは、趣味がこうじた専門家はだしのアマチュアが主催している電子会議が、四〇〇近くある。一方、ユーザー数では最大のテレコムサービス「コンピュサーブ」には、山のような技術情報と、プログラムを満載したオンラインユーザーズクラブがある。この中の情報は、よほど大規模な図書館か、メーカーの技術資料室などにでも行かないかぎり、チョッと手に入らないような内容の濃い情報ばかりである。

驚くのは、これらの情報が、ユーザー内では基本的に公開されており、自由につかえるようになっていることだ。特に、パブリック・ドメイン・ソフトウエアと呼ばれるプログラム群には、日本では十数万円で売られているような通信ソフトや編集プログラム、プログラミング言語がこれらネットワークを通じて、無料かほとんど無料に近い形で配付されているのにはカルチャーショックさえ感じる。あれだけ高度なソフトを提供しておきながら、見返りを要求しないという姿勢にはコミュニティを大切にする米国人気質があるようだ。

ここで大事なのは、こうして情報を共有することで、情報自体が成長していくことだ。ネットワーク内で流通した情報（プログラム自体の場合もある）は、それを受け取った人が更に改良を加えて、フィードバックさせる。技術力を備えた何万人もの人がこうして切磋琢磨する中で、アメリカのパソコンテクノロジーは音を立てて進んでいる。

21世紀を生きる国際人の必須条件

テレコミュニケーションの視野は当然のことながら、地球規模である。

例え専門的な、情報ネットワークを持っている、と自負する人がいたとしても、せいぜい国内か、点としての世界だ。

さらに、一般的には情報交換などと言っても、せいぜい渋谷か六本木へ行って知り合いとダベるのが関の山。地球規模で、必要とする人に出会えるテレコミュニケーションとは、比較にならない。

しかも、ネットワークの中には数えきれないほどの様々な文化圏が混在している。最近、生きる興奮がないよ、などとうそぶく人には、絶対お薦めである。

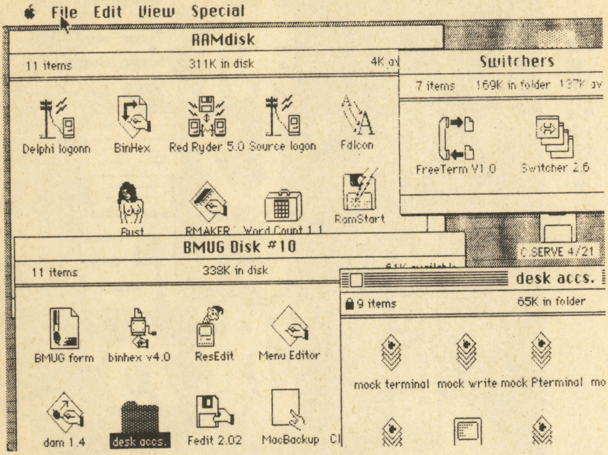
ただ、自ら価値判断出来なくては、情報のジャングルの中で右往左往するしかないのがテレコミュニケーションの世界でもある。例えば、「ザ・ソース」の中では、四〇〇件に及ぶテーマで電子会議が開かれている。この溢れるばかりの情報の洪水の中で、押し流されない価値判断力が必要不可欠だ。

情報収集術、しかもエレクトロニカリーに情報にアクセスする方法は21世紀を生きようとする新人類にとって、絶対に必要なサバイバル術でさえある。

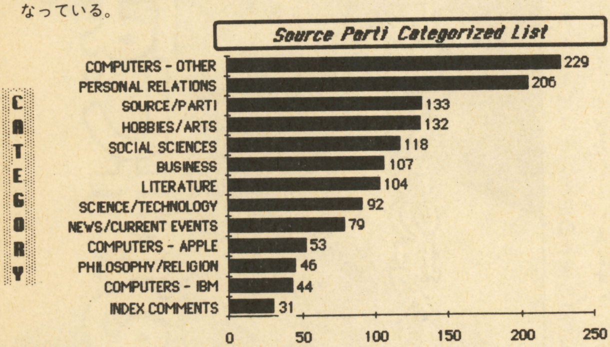
情報を共有することで、更に辺境に踏み出す。アメリカでは、とにかくユーザー本位で事が進んでいく。日本の場合には、残念なことにすべてお上の主導で物事が進む。素人がデータ通信などには口を出すな、というのが基本的姿勢。

しかし、これからは違う。パソコンの普及、パソコン通信への関心の高まりなど、状況は、変わりつつある。

時代は、我々自身が作っていくのである。



米国のオンラインネットワークでやり取りされているマッキントッシュ用ソフトウェアの一部。これらの中には通信ソフトとしてピカー（日本では同程度のものが十数万円で市販されている）のものや開発者向けの高度なツールが含まれている。ほとんどがパブリック・ドメインとして無料またはごく低料金となっている。



「ソース」の中で開かれている電子会議をカテゴリー別に集計した。何といっても最大の話題はコンピューター一般の話題。229件もある。次いで、個人的な話題、「ソース」や電子会議自体についての話題、趣味や美術とテーマは多岐に渡る。重複してカウントしてあるが、これを見るといかに多様なテーマで会議が開かれているかよく分る。

1) From: XXX000 106-Lines --EXPRESS--
To:BBY627
On:20 JUL 1984 At: 19:51 Copy: BC

Subject: A UNIQUE ADVENTURE.............

As a fellow Source member I couldn't resist letting you in on a mind and body adventure being planned. Here it is!

ADVENTURES ARE NOW BEING PLANNED AT A PRIVATE LOCATION IN THE CARRIBEAN DURING 1985.

You can Explore 70 wreck possibillities. 30 miles of live coral reef, and miles and miles of pink sand beaches.

The adventure includes five 2 tank scuba dives, scuba instruction if needed, gourmet cooking, accomodations, drinks, fantastic diversions, and happy evening hours.

Diversions include snorkeling, swimming, bird sanctuary, caves, windsurfing, waterskiing, deep sea fishing, shell collecting, frisbee, volleyball, horseback riding, sun tanning, romantic privacy as well as mirco computer talk.

オンラインサービスの会員になっているとこんなユニークなおさそいもある。メンバーズディレクトリーに趣味はスキューバを入れておいたから、名ざしならぬ会員番号指しで電子メールが来た。カリブでスキューバダイブしましょう。２タンクで５ダイブ、サンゴ礁とピンクの砂浜……。金と暇があればすぐにでも参加したいと思うのだが。

データ・ベースってなんだ？

洋書店からはじまる新しい波

——紀伊國屋書店と丸善の場合



洋書店はそもそもデータベースなのだ

「洋書店、洋書の輸入業者の使命は、海外で出版される雑誌、文献のデータ（資料）をいかに効率よく読者に提供できるかということです。大学や企業などの第一線で活動している研究者にどうやって文献情報をインフォメーションするか。それが明治以来のわれわれのテーマなんです。そういう意味では、データベース・サービスも洋書店の本来の業務の延長上にあるにすぎないといえます」（丸善㈱、書籍雑誌商品本部の渡辺成男課長）

「洋書というのは本の形をした欧米の最新情報です。求められているのはその情報なんですから、必ずしも本という形態をとる必要はない。洋書店は、いつの時代でも、良質の最新情報を網羅的、かつスピーディに集めることを第一に要求されます。それを飛躍的に前進させたのが、たまたまコンピュータの急速な技術革新による、欧米でのデータベースの実用化でした。紀伊國屋はまずそれに対応したということです」（紀伊國屋書店㈱、三浦勲国際情報部長）

両氏ともに、洋書店はそもそもから海外情報のデータベース、情報基地の役割を果してきたことを強調する。オンライン・ネットワークによる海外データベースの検索サービスは、ME化による高度情報化社会という時代の流れに対応したものにすぎないというの

だ。

だが、日本にいながら世界中の億単位の情報にほんの数秒でアクセスできるこのシステムは、単に情報検索の能率を向上させるだけなのだろうか?

この四月に通信の自由化時代をむかえて、データベース・サービスはますます一般に浸透していく気配をみせている。データベース・サービスは情報の質、表現の形式をどう変えていくのか。書籍、雑誌はどういうかたちで生き残っていくのか。データベースはプリントメディアのイノベーションを引き起こす起爆剤になるのだろうか。データベース・サービスは様々な可能性を孕んでいるようにみえる。

まずは、洋書店の双璧、紀伊國屋書店、丸善のデータベース・サービスがどういうもので、どんなことを可能にしているのかをみてみよう。

横文字の老舗、両雄の展開

データベース・サービスといっても、昨日今日に始まったものではない。両社ともにすでに十年前後の試行錯誤を積み重ねてきている。

紀伊國屋は、一九七二年に通産省の助成を得てコンピュータ情報検索システム≪ASK≫を開発していらい、国内データベース・サービスの草分け的な存在として、現在でも最も豊富な種類のデータベース・サービスを誇っている。

文献情報サービスでは世界最大の『DIALOG』(米、ロッキード社)は、科学技術、政治、経済、社会、文化、法律、特許など多岐にわたるデータベースを二〇〇種類以上持ち、情報量は一億件を超えるという。『QUESTEL/DARC』(仏、テレシステムズ)も理、工、医学から社会科学まで広い領域をカバーする欧州最大のデータベースで、約五〇種のデータベース、総情報量は二五〇〇万件を持つ。紀伊國屋は他に『CIS』(米、化学数値情報)『INKA』(西独、理工学分野の文献、数値情報)『INFOLINE』(英、科学技術情報)『HINET』(日、平和情報センター・産業技術情報)『NEEDS―IR』(日本経済新聞社、産業記事情報)などをサービスし、ユーザーがオンライン検索に使うパスワードは現在四千に達している。「ネットワークに組み込むべきデータベースとはほぼ契約を終った」と前出の三浦国際情報部長にいわしめるほどの充実ぶりだ。

当初の≪ASK≫サービスは欧米のデータベース会社から磁気テープを輸入しバッチ処理で検索していたが、七七年にはテレックスによるオンライン・サービス、八〇年には国際専用回線ネットワークサービス≪KINOLINE≫を開設、全国十一ヶ所にノード局を配したデータ通信網≪KINOCOSMONET≫を完成させている。

一方、丸善は、一九七七年、データベース・サービス部門≪MASISセンター≫を設立、初期のテレックスを利用したサービスを経て、八〇年にはオンライン・ネットワークシステム≪MARUNET≫を開設、現在全国六ヶ所のノード局を持っている。検索できる海外データベースは『DIALOG』『QUESTEL/DARC』の二つだが、パスワード数はそれぞれ三千二百、六五〇を数える。

データベース・サービスでは後発の丸善は、この六月、総額五億円を投じて米国最大のVAN業者タイムネット社の技術(ハード、ソフト)を導入、国内ノード局も8局に増やして、一気にVANにのりだす。内外データバンク、他社VANとの接続により、内外データベースとのオンライン・ネットワーク、ユーザーから海外に向けての情報輸出が可能になるという。丸善≪MARUNETサービス≫の松下良太氏はこう言う。

「これまでのVANは、VANとは名ばかりで、単なる回線のまた貸しや、同一機種間の

みのネットワークが多かったんですが、今回のシステムは不特定多数のユーザーのアクセス管理が可能です」

この丸善のデータベースVANという新しい展開について、紀伊國屋書店は当分静観のようだ。

情報は冷めないうちに、というはなし

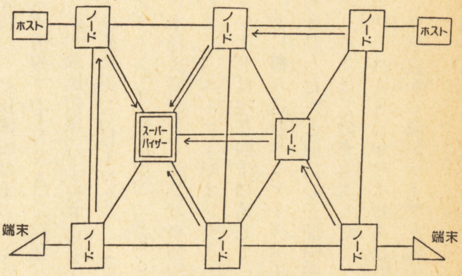
さて、それではデータベース・サービスはいったい何を可能にしているだろうか。

データベース・サービスの最も大きな利点は世界中に分散している膨大な量の資料のなかから自分の入手したいテーマに該当する情報をわずか数秒で引き出すことができることである。

よく例にだされることだが、資料のよく整理された図書館でも目的のテーマにあった文献をリストアップするにはけっこう時間がかかるものだ。図書カードが細分化されていればいるほど、かえって厄介なこともある。たとえば「エントロピー」という言葉は、本来、熱力学の用語なのだが、むしろ近ごろは広く自然現象、社会現象の解釈に比喩的に使われることが多い。「エントロピー」についての文献を網羅的にリストアップしようとしたら、政治学から経済学、労働問題から環境問題まで、実に様々な領域を気の遠くなるような時間を費して検索しなければならないだろう。まして海外情報までと思ったら限りなく不可能に近い。

ところが、データベースはそれを難なくこなしてしまうだろう。むろん、データベースを作成するには、高度な専門知識とノウハウ、膨大な労力とコストがかかってはいるのだが。

この煩雑な作業を、いま必要不可欠のルーチンワークとしているのが、先端技術の研究開発、ビジネスに携わる人々、学者、弁護士、ジャーナリストたちである。なにしろ、高度情報化社会は分進秒歩で進行している世界なのだ。



タイムネット・エンジン（アクセス管理図）

「従来は三ヶ月ないし半年かけてデータ収集していた分野でも、いまや一ヶ月もかけていたら情報の価値がなくなってしまいます」（前出、丸善の松下氏）

丸善、紀伊国屋ともに、データベース・サービスのユーザーは企業、大学などの機関ユーザーが九五パーセントをしめる。個人ユーザーも増加の傾向にあるというが、機関ユーザーの〝情報戦〟も今後ますます熾烈になっていく。データベースが情報化社会を加速させていくのだ。

データベースのもうひとつの効用について、紀伊國屋の三浦氏はこうも言う。

「情報の偏重を是正したという面もあります。いままではどうしても大企業、政府機関など財力のあるところに情報が集まりやすかったんですが、データベース・サービスによって、中小企業などにも情報が均等に提供できるようになった。もちろん、全国ネットワークによって地域差もなくなります」

メディアが変ると日本は変っていく？

データベース・サービスで検索できる情報には一次情報と二次情報がある。オリジナルな文献を一次情報といい、ユーザーに原情報

を教える案内情報を二次情報という。雑誌論文は一次情報であり、抄録雑誌は二次情報だ。データベース検索では二次情報のほうがむしろ高く評価される傾向にあるという。

「研究者でも文献を一冊読み通すことはそう多くないでしょう。目次で判断する。データベースの検索でも情報量は多いし、そう時間もかけられないでしょうから、二次情報で内容を判断する。これから二次情報はますます重要になってきますよ」（丸善、松下氏）

二次情報の重視による用語、表記の規格化の動きはすでにはじまっている。二次情報の作成には煩雑な作業と膨大なコストがかかるのだが、とくに日本語はコンピュータになじみにくい。ここに大規模なデータベースの構築に日本が立ち遅れている理由がある。すでに文部省はコンピュータ処理のための日本語の制限文法を検討しはじめているという。

もうひとつの新しい可能性は、フルテキスト・データベースだ。すでに限られた分野では文献の全文、一次情報のデータベース化が進んでいる。ハードの革新、コストダウンによってフルテキストのデータベース化が一般化していくことになると、既製のプリントメディアを大きく変えていくことになるだろう。極端にいうと、本という印刷された形態が消えていく可能性さえある。

丸善の渡辺氏はこういう。

「科学技術などの専門学術領域では確実に書籍のデータベース化が進んでいくでしょう。本という在庫を持たなくてすむわけですから、われわれにとってもそれだけリスクが少ない。目次をデータベース化したもの、章別に切り売りできるデータベースなどは画期的でしょうね」

フルテキスト・データベースが普及すると、いままで書籍や雑誌のかたちで流通していた情報が、ネットワーク上で提供できるわけだ。また検索のしかたを工夫することによってユーザーがそれぞれのアングルでテキストを編集して引き出すことも理屈では不可能ではないという。

データベース・サービスとともに、フロッピーディスクやレーザーカードを使った〝電子出版〟も話題にのぼっている。プリントメディアの新しい可能性を現場の書店はどう考えているのだろうか。三省堂書店、開発営業部次長、源内正氏にきいてみた。

「ポスト・プリントメディアという表現は好きじゃないんです。もう何度もいわれてきたことでしょう。新しいメディアはどんどんでてきますが、それに何をのせて、どう解釈するかが問題。コンピュータも可能性を持った道具のひとつに過ぎないと考えた方がいい。活字メディアはいつでも基本だと思いますよ。ただ、活字だけでは売りにくくなっていますし、これからはいろんなメディアを組みあわせたもの、ミックスメディアの時代になると思う。そこでもいちばん重要なのは、人間の思考。どう解釈するかですよ」

ともあれ、テクノロジーはほとんど〝盲目的〟に自己革新を繰り返していくだろうし、メディアも種々に姿を変えながら、淘汰されていく運命にある。

洋書店からはじまった新しい波、データベースサービスは、既存のプリントメディアに大きな波紋を投げかけていくだろう。

〈工学・技術〉

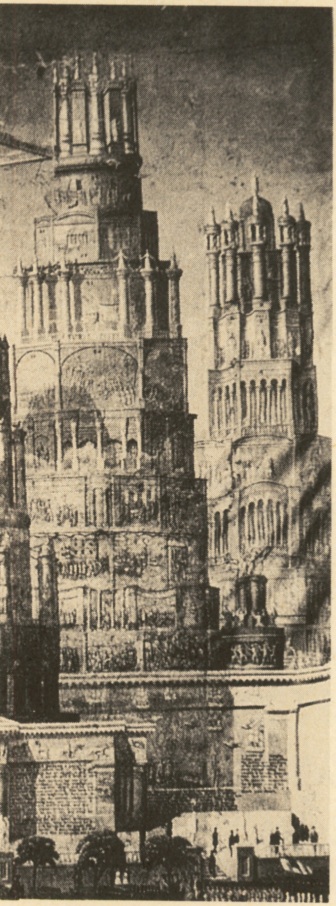
45	APTIC	Manpower Tech. Info. Branch & EPA	大気汚染関連	1966	89,000	完　結
112	AQUACULTURE	NOAA	造水造塩技術	1970～	4,600	1,200
116	AQUALINE	Water Research Centre	水処理技術	1974～	26,000	4,500
96	BHRA FLUID ENGINEERING	BHRA Fluid Eng.	流体工学	1974～	89,000	12,000
222	CLAIMS / CITATION	Search Check, Inc.	特許の引用	1947～	1,760,000	64,000
23	CLAIMS / U.S. PATENTS	IFI / Plenum Data Comp.	米国特許	1950（化学）1963（電気機械）	600,000	完　結
223	CLAIMS / UNITERM	IFI / Plenum Data Comp.	上のユニターム			
24	CLAIMS / U.S. PATENT ABSTRACTS	IFI / Plenum Data Comp.	米国特許意匠	1971（特許）1980（意匠）	771,000	完　結
224	CLAIMS / UNITERM	IFI / Plenum Data Comp.	上のユニターム			
25	CLAIMS / U.S. PATENT ABSTRACTS	IFI / Plenum Data Comp.	米国特許意匠	1982～	30,000	5,400/月
225	CLAIMS / UNITERM	IFI / Plenum Data Comp.	上のユニターム			
125	CLAIMS / U.S. PATENT ABSTRACTS WEEKLY	IFI / Plenum Data Comp.	最新の米国特許意匠	Current	6週間分	1,300/週

DIALOGの膨大なデータベース・ラインナップ（部分）

ファンタジー・ゲームのもう二つの伝統

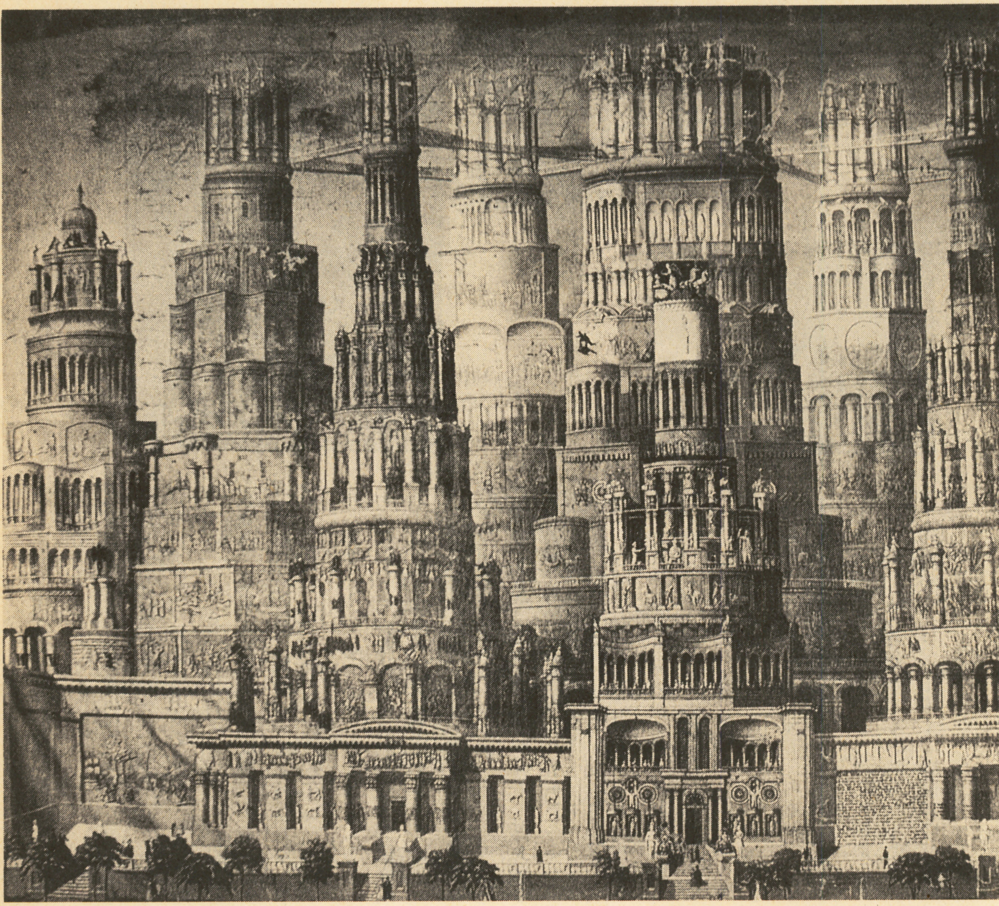
ゴシックの高い塔、暗闇に広がる地下牢。中世騎士たちの影が射す――

安田 均



ロールプレイング おもしろさの市民権

ロールプレイング・ゲームも、本当のおもしろさはともかく、さまざまな形を通してそうしたものが在るという認識は着実に広まっているようだ。コンピュータ・ゲーム（『ウイザードリー』『アルティマ』）、ゲームブック（『火吹山の魔法使い』）、元祖ロールプレイ（『トラベラー』）等、ひと昔まえなら〝いったいこれは何だ？〟と一蹴されたにちがいない作品が、少なくとも〝ロールプレイという新しいゲーム概念に基くものである〟くらいには（特に若い世代に）知られつつある。まあ、これはちょうど10年ほど前、原産地のアメリカで、このジャンルの第一号『ダンジョンズ&ドラゴンズ』Dungeons & Dragons（TSR社）が現われたときもそうだったらしく、〝何だかよくわからないが、おもしろそうだ〟という感じがさまざまな紹介記事を見ても伝わってくる。うす暗く巨大な迷宮構造物での怪物退治ごっこ――外側から形式だけを見るなら、じつに逃避的で怪しげで、ネクラに思われても仕方のないものだろう。にもかかわらず、それがじっさいに途方もなくおもしろかったゆえに、『D&D』は何百万セットも売れたのだし、コンピュータや書物の世

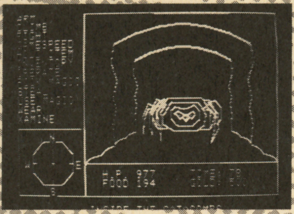


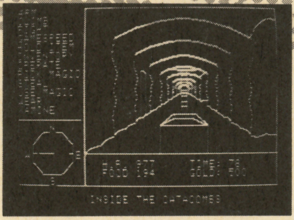
▶『伏魔殿に入る堕天使たち』"Fallen Angels Entering Pandemonium" ジョン・マーティン（部分）

界にまで拡がった。客観的にどうとられようと、おもしろいものはおもしろいのである（かつてのSFがそうだった）。中にはこれがゲームであることを忘れて、ライブ・ロールプレイという一種パフォーマンスの世界へと突入し、ついにはそれすら超えて行方不明となる少年すら登場した。『ダンジョン・マスター』Dungeon Master（ウイリアム・ディア著、ホートン・ミフリン社）というノンフィクションにこれは詳しく報じられているが、そのうち折を見て紹介したい。もっとも、通常の『D&D』プレイヤーは、仮装ゲームくらいは楽しむことはあっても、そこまで過激でない普通の人々である（だからこそこうしたゲームに魅かれるという説もある）。わが国にも、いよいよ『D&D』の日本版が登場するらしいが、どう受けとられるか、大いに興味がある。

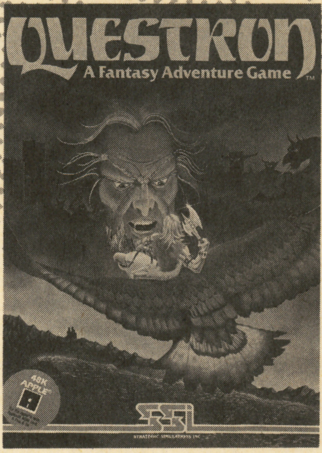
すぐれたコンピュータゲームとしての資質

ところで、『D&D』というゲームは、ロールプレイというシステムをはじめとして非常に独創的なのだが、そこに欧米の独特な文化伝統がいくつかうかがえるのはおもしろい。この点については、すでに紀田順一郎氏が「パソコン世界文化史大系」（『遊撃手』）で、〝迷宮〟という概念を中心にすえて的確に述べら





▲▶クエストロン



れている。これにはまったく同感だが、『D&D』をはじめとするファンタジー・ロールプレイには、それに付随してもう一つ、立体的な、巨大な建造物のイメージを欠かすわけにはゆかない。

〝ダンジョン〟というのは、ゲームでは〝地下の巨大な迷宮〟という感じでとらえられているが、原語の意味は中世の城などにある〝地下牢獄〟である。『D&D』ではこれが拡大解釈され、通常は巨大な迷宮構造でゲームが展開されるところに醍醐味があるけれども、やはりもともとの〝地下牢獄〟を備えていた、城、城砦、大寺院などの存在を抜くわけにはいかない。それなくしては、単なる洞窟探険ゲームだ。市販の『D&D』のシナリオをいくつか見ても、必ずといってよいほど舞台は壮大な建造物内にとられるか、地下迷宮の先に突如として巨大な空間が開ける（巨大建造物のアナロジー）というスタイルをとっている。こうした建造物は、とにかく天高く、そしてその暗い内部を常に暗示しているところが、西洋中世的、ゴシック的で興味ぶかい。わが国にもさまざまな名城をはじめとして築城文化はあるけれども、それらは何となく〝明るい〟。城の内部にしても広大ではあるが、優美であり、とても欧米の大聖堂内部のような〝昼なお暗き〟印象はない。『ウイザードリー』にしても、興味ぶかいのは〝迷宮〟構造と同時に、あの暗さを漂わせる3Dのワイヤーフレーム表示と、地下十階まで垂直にのびている巨大な立体構造物という概念だろう。こうした妖しさの雰囲気は、一般の幽霊屋敷風のものとは根本的に異なる質量感を与えてくれる。

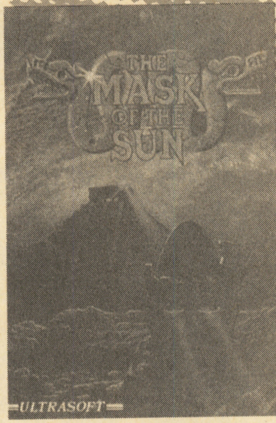
巨大建造物〝ゴーメンガースト〟

その意味で、最近訳されたマーヴィン・ピークの『タイタス・グローン』（東京創元社）は、こうした伝統をつたえており、ゲーム・ファンにも必読の作品だと思う。

この小説には通常のそれらしきストーリー性はない。いや、あることにはあるのだが、めまいを起こすような巨大な建造物が常に背後にかぶさっているため、色とりどりの登場人物の方が点景となるという、妙な逆転現象をひきおこすのだ。



▶シャドウ・キープ

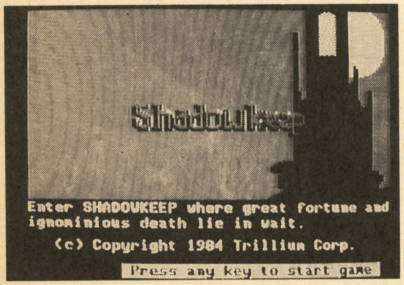


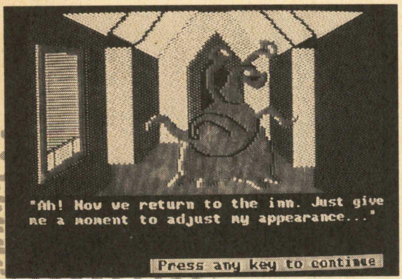
▲マスク・オブ・ザ・サン

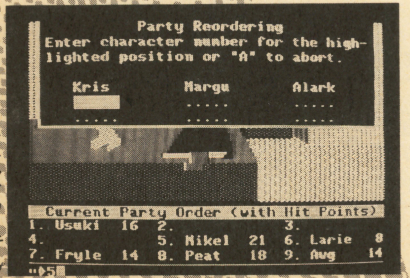
舞台はゴーメンガースト城。いつとは知れぬ時代の、どことも知れぬ場所にある巨大な石の集積物。何百という部屋を内に蔵しており、そのどれもがとてつもない規模をもち、また複雑に入り組んだ回廊はいずこへ通じるのか、その全貌を知っているものは誰一人ない。そもそも、この城に何人が住んでいるのか知ることすらできないのだ。城の外壁には、〈外〉の民の小屋がびっしりと笠貝のようにへばりついている。城とこうした小屋だけが、世界のすべてであり、そこに住む者はそれに何の疑問も抱くことはなかった……。

　ピークのすぐれたところは、この〝ゴーメンガースト〟を決して外側から描かず、そのほんの一部を、それらに関わる者たちに付随して内部からだけ描写したことだろう。ある部屋の窓から出て裏手に回ると、そこには何百年も誰も足を踏み入れたことのない〈屋根の原〉が数百メートルにわたって一挙に開けたとか、ある部屋の上には巨木が数本根を下ろし、その支根がまるで枝のように部屋中の空間を縦横に走っているといった描写によって、この城の途方もない規模が伝わってくる。そうした城全体のおおいかぶさってくるような雰囲気が、いかにも中世的で、ありえざる世界の巨大建造物という場をつくりだしてしまうのである。また、ピークは作家と同時に画家でもあり、視覚的センスにすぐれている点も相乗効果をあげている。この〝ゴーメンガースト〟三部作を読むと、どうしてもピラネージの『牢獄』や、ジョン・マーティンの"Fallen Angels Entering Pandemonium"といった幻想画を連想せずにはいられない。

　『D&D』をはじめとするロールプレイング・ゲームとは雰囲気のゲームでもある。そうした雰囲気／場を造りだせずしては、いかにキャラクターやプロットを利用した小説風のゲーム・システムを持っていても、もう一つ面白みにかけるのは当然だ。そうした場の効果を生みだすのに、〝迷宮〟と並んで、こうした〝陰鬱な巨大建造物〟が伝統として現われるというのは、興味ぶかい。『ウイザードリー』や『D&D』をおもしろく行なっている人はもちろん、背景がもう一つピンと来ないという人は、『指輪物語』をはじめとするエピック・ファンタジーを読まれるのもよいが、いちどこのピークの『タイタス・グローン』をはじめとする三部作を読んでほしい。若干







▶シャドウ・キープ

の歯ごたえはあるけれども、いかにこうしたファンタジー・ゲームが、自国の古典を消化して生みだされているかよく納得できるはずである。

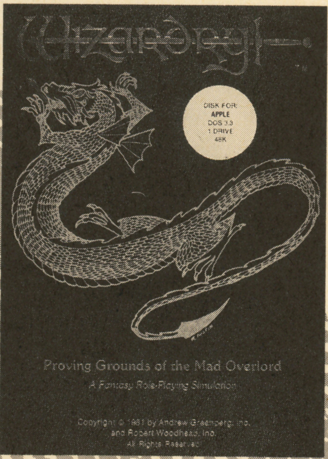
逆に言えば、コンピュータ・ロールプレイもその辺の効果をうまく使ってもらいたいということになる。先に書いた『ウイザードリー』の表示にしても、たまたまあの時期の処理にしてはよくできていた、雰囲気が合致した、というのであって、いま現在あのスタイルをくり返してモンスター退治を行なっても不充分なのは明らかだ。最近のゲームでは、『クエストロン』という作品が、洞窟内をいかにもゴツゴツとした線画で処理していたのが印象的だった。また背景の雰囲気だけではなく、登場するモンスターにしても遠近法を使ってじわじわと近寄ってくる上、弓矢での遠距離攻撃を仕掛けてくるといったていねいな処理にも好感がもてた。そう、これからのファンタジー・ロールプレイはそこまで気配りしてもらう必要がある。

この種のロールプレイング・ゲームで現在いちばん新しい形をとっているのが、昨年暮れに登場した『シャドウキープ』Shadowkeep(トリリウム社)である。トリリウムというまったく新しいソフトウェア会社がブラッドベリやクラークといったSF作家の小説とアドベンチャー・ゲームを合体させたということで話題を呼んだこのシリーズだが、じっさいにプレイしてみて目をひいたのは、前記原作ゲームよりも『アマゾン』とこの『シャドウキープ』だった。両作品ともコンピュータ・ゲームで新しい手法に挑戦しようとしているのが心地よい。『アマゾン』は他誌でも書いたので、ここでは『シャドウキープ』に触れてみよう。

この作品にまず魅かれたのは、その題名とプログラマーによる。〝影の城(シャドウキープ)〟とは、これまで書いてきたような巨大な建造物をまさに暗示しているではないか。そして、プログラムを組んだウルトラソフトは、かつてアドベンチャー・ゲーム『マスク・オブ・ザ・サン』で、アップル・ファンを大いに喜ばせた有能なグループ。要するにこの作品からは何となくおもしろそうな匂いが漂っていたのである。

ゲームの背景には、特に目立った点はない。昔、悪魔ダルブラドを呼びだし従えようとした魔術師が、逆にそいつに捕われ〝シャドウキープ〟に監禁されている。悪魔は奇怪な化物を城中に放っており、付近の住民には迷惑この上ないので、何とか始末をつけなければならない。そこで、プレイヤーはパーティを組み、この城を探る——典型的な『ウイザードリー』タイプのロールプレイング・ゲームである。

手短かに結論を書こう。この作品のユニークなのは、何といってもロールプレイとアドベンチャー・ゲームを結合した点だろう。つまり、戦闘場面以外では文章入力が可能で、



▶ウイザードリー



▶『火吹山の魔法使』スティーブ・ジャクソン

物語を解くためには、各階（城は十階建て）で何らかの行為をなしとげていかねばならない。もちろん迷宮では、そうした行為の可能な場所がだいたい決っているが、従来の記号入力のみだったロールプレイから見ると、かなりストーリー面に幅ができている。また、グラフィックを利用して、敵との遭遇では奇怪な化物が何匹も彼方から近づいて来るように見える。リアルタイム・ゲームではないので、この動きは一種の飾りだが、まあ『ウイザードリー』のあの味気ない化物の絵だけより迫力のあるのは確かだ。

ゲームのシステム自体もよくできている。パーティは九人まで組め、迷宮行では交渉があったり、不意討ちがあったりするので、その並び方（一列三人まで）が大いに問題となってくる。キャラクターの役割は、基本的に戦士と魔術師、その中間の僧兵の三種しかないが、魔術の種類が豊富で、それも四系統にわかれる（ネクロマンサー、シャドウ、ルーン、一般）ため、組み合わせがなかなか楽しめる。おまけに、魔術だけではなく、魔法の品まで何十種となくあるため、この種のゲームの〝魔法―化物〟戦争は存分に楽しめると保証しておこう。



▶『タイタス・グローン』マーヴィン・ピーク（創元推理文庫）



◀『指輪物語』J・R・R・トールキン（評論社）

ただし、せっかくここまで凝るのなら、もう少し〝シャドウキープ〟の壮大さをグラフィックで表現してほしかったと思う。『ウイザードリー』『アルティマ』を始めとして、これまでのコンピュータ・ロールプレイの残念な点は、迷宮内の情景に彩りがない点だ。『クエストロン』にしても、不気味さは覚えるが、ある情景までは感じられなかった。『シャドウキープ』は、キャラクター・システム、魔術、アドベンチャー・ゲームとの結合など、どれを見てもすぐれたコンピュータ・ゲームとしての資質を備えている。その点では、まさにお薦め品だろう。

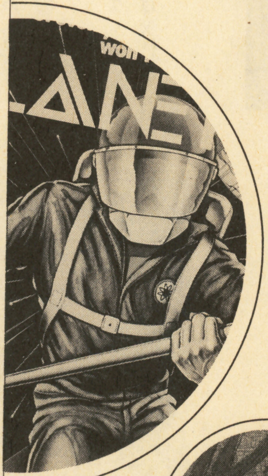
問題は、題名から想起される背景描写、これのみである。確かに地上十階にそびえる〝シャドウキープ〟は壮大であり、内部の広さも『ウイザードリー』に比べて遜色はない。ところが、中の迷宮があまりにも〝メイズ〟的でありすぎるのだ。言いかえるなら、水平方向への展開は申し分ないのだが、巨大建造物に感じられる垂直方向への指向性が弱い。この面にさえ注意が払われていたなら、この作品は名作に近い位置を占めえたにちがいない。画龍点睛を欠いたというには、あまりにも惜しいという気がする。

アーチストとしての眼をもつ世界の造形、究極のロールプレイはそこにあるだろう。

インフォコムせんか? 1

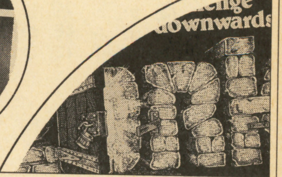
とりあえず"処方箋"

黒川　尚









「インフォコムって知ってる?」「ああ、あの、英語がずらーっと出て来るやつぅ?」これだけでも相手のうさんくさそうな表情が眼に浮ぶようだ。インフォコムの作品があちらこちらで紹介され、興味はあるもののひと目見てグリコ、お手上げだと顔に書いてある。こんな調子だから、インフォコムのアドベンチャーを一作でも解いたなどと口をすべらしたが最後、尊敬の眼差しというより奇異の眼で見られる。おそらく日本にある『ゾーク』のほとんどが文字通り、迷宮入りしているのではないだろうか。

インフォコム恐怖症患者は、重度の英語恐怖症にかかっており、英語を読もうとすると脳が破裂するという強迫観念に捕われている。軽症の患者でも英文のテキストを理解しようとすると英和辞典が手離せなくなり、辞書ノイローゼになる。こういう症状が出なかった好運な患者も、あんまり難解だから、いずれは精神障害をきたすに決まっているのだ。

こういう人のために処方箋（コツ）を書こうと思うが、かなりの荒療治が必要になる。第一に、辞書を使わないこと。ただし、「初めのうちは」という注釈がつく。ゲームを始めたら、まず細かい部分など無視して全体の雰囲気を把むことだ。小説を読むのと同じで、逐一、辞書に当たっていては流れがわからなくなるし、なにより途中で面倒になってしまう。第二に、遊びに対して貪欲になること。たかがゲームのために、という態度は間違っている。日本語の「遊び」ということばにはうしろめたい響きがあるが、気にすることはない。ゲームなのだから楽しんでやろうという姿勢が大切なのだ。第三に、想像力を駆使すること。テキスト・アドベンチャーには、お仕着せのグラフィックがないために情景を自由に想い描けるのだが、想像力がないとストーリーにのめり込むことができない。単に字面を追っていてはインフォコムの本当の面白さはわからない。想像力こそが最大の武器なのだ。

以前、友達にその当時の最新作『カットスロート』(沈没船に眠る財宝をめぐる物語)を見せてもらった。ぼくは友達がいなくなったのも気にとめずモニターの前から動こうとしなかった。一時間ほどして戻ってきた彼が、「メチャメチャ早いなぁ」とプリンター用紙の裏に書かれた地図を見て驚いた。何も驚くことはない。各エリアの繋がりを示す地図を書いていただけだ。正確には、地図を書く以外のことをぼくは何もしていない。これが『ゾーク』などでさんざん苦労させられた末のノウハウなのだ。ここでふと疑問を感じて、それではその友人はどうやっているのかと尋ねると、「いきなりわからない単語だらけで、辞書を引いていると時間ばかりかかって、ちっとも先へ進まなくて…」という。しばらく二の句が継げなかった。とてもじゃないがぼくにもそんなパワーはない。

スポーツでも習いたての頃は傍(はた)目にもぎこちなく、力の入れ具合よりもむしろ力の抜き加減の方が難しい。同様に、プレイヤーの多くは生真面目すぎて、余計なところに力が入っているようだ。我流ではあるが、インフォコムの序盤戦対策について書いてみよう。まず、さっきも書いたように辞書に頼らず、その世界を散歩してみる。気紛れに立ち止まってみたり、唐突に海へ飛び込んでみてもいい。そうしているうちになんとなく雰囲気がわかってくるはずだ。初めから翻訳しようとしなくとも、これから何十回と同じメッセージを目にすることになるのだからあせらずに。次にスタート位置から地図を取ってゆく。移動可能な方角は東西南北に北東、北西、南東、南西と上下を加えた十方向あるので要注意だ。とりあえず移動できる範囲の地図が完成したら、各エリアの様子(そこがどういう部屋で、何が置いてあるか等)を調べていく。必要ならそれを地図に書き込んでおく。ここまでの準備段階で既にどこが関門になっているかわかってくるはずだ。それからおもむろに各々の謎解きにかかる。ここからがいよいよ本番、スタートなのだ。

マニアの方は御存知のように、インフォコムは一作でも解いてしまえば二作目からは非常に楽なのだ。つまり、ストーリーは違ってもシステムに一貫性があるのでコマンド形式、謎解きのパターンに応用が効く。ただし、「慣れ」には落し穴がつきものだ。いちばん怖いのがメッセージの意味を誤解したまま信じ込んでしまうことだ。これでは解けるものも解けない。これは英語力ではなく注意力の問題だろう。それからマニュアルだが、特にコマンド・リストはバイブルだ。ぼくにも苦い経験があって、あの『デッドライン』で証拠品の分析方法を勘違いしていたために、どうしても犯人を断定できずに悩んだり、『銀河ヒッチハイクガイド』でも引用符を忘れていただけで何時間も浪費したことがある。マニュアルはプレイヤーと冒険世界を結ぶ約束事を記した物なのだ。おろそかにはできない。

最後に、入門者に是非ともお勧めしたいものがある。SF海洋アドベンチャー『シーストーカー』だ。これは低年令層を対象にした作品で、人気は今ひとつだが隠れた秀作だ。地図とヒント・カード付の上に初心者のために様々な配慮がしてある。長いメッセージが表示されるところも必要に応じて少しずつ表示したり、時にはアドバイスもしてくれる。――ヒントが欲しければヒント・カード#8(ナンバー)を見て下さい、ここでゲームをセーブしておくとよいでしょう――という具合で、ここまでくると泣けてくる。当然、難易度は低いが、SF仕立ての小気味よい作品に仕上がっており、初心者だけでなく上級者にも十分楽しめる。このように比較的易しい作品から入ればインフォコム恐怖症患者も減ることだろう。

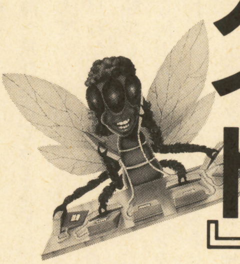
……ちょっと待てよ。それではぼくのようなインフォコム中毒患者はどうすればいいんだ? 次号から、この中毒症がどう悪化してきたのかを報告するから、誰か処方箋を書いてくれないかなあ?

INTERACT! No.1

嗚呼、無情なヒッチハイク

『銀河ヒッチハイク・ガイド』

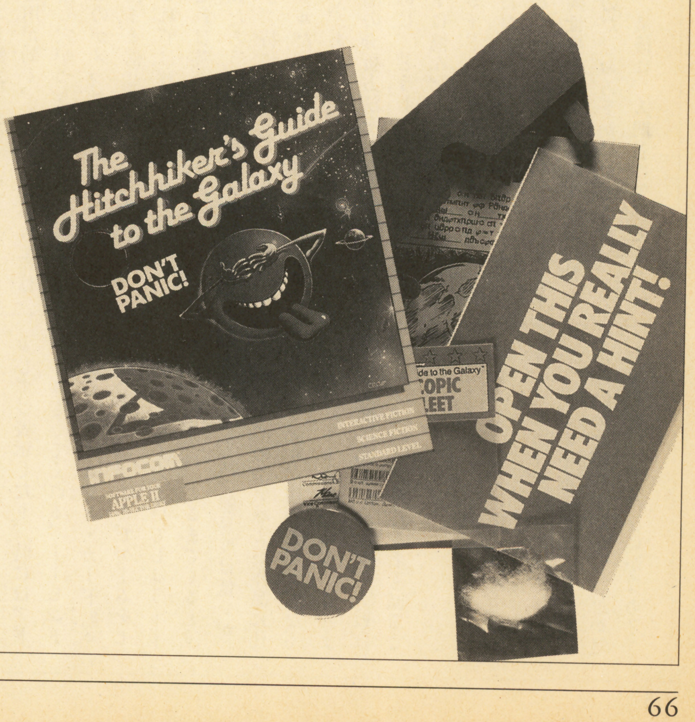
畑中佳樹



発狂した物語

　不条理ということばがあって、ぼくらが住んでいるこの世界になあんにも意味がないこと、というような意味らしい。その程度の漠然としたイメージで、このことばが流通している。なにしろ深遠な哲学用語である。いまひとつ意味が定まらない、とらえ所のない感じがいかしているわけだ。

　ところが英米人は、ぼくらよりもはるかに明快にこのことばをイメージしているような気がする。アブサード(absurd)というのが、不条理に当たる英語のことばだ。ためしにアメ



リカ人のインテリに、アブサードの意味の説明を求めてみよう。ある所に平凡で幸福な家庭があるとする、と彼はたとえ話を始める。そこへ、ある日とつぜん凶悪な殺人鬼が押し入って、なんの理由もなく――ここでアメリカ人はパキンと指を鳴らし――一瞬のうちに家族を皆殺しにしてしまう！　絶句して、あっけにとられたような表情をつくるアメリカ人。そうして呟く、こういうことがアブサードなのさ。

　ある日とつぜん、そしてなんの理由もなく、あなたをおそう理不尽な運命のひとひねり。悲劇ではあるけれど、決してドラマチックではない。枝がポキンと折れるように、電球がプツンと切れるように、あまりにも唐突に一切が無に帰すので、こちらとしてはただポカンとして――あるいはゲラゲラ笑い出しながら――やり過ごすしか手がないような、そういう運命の悪ふざけである。日本人の感覚で言うと、あの無常観というやつにあんがい近い。神さまがパキンと指を鳴らした拍子に、不意に、なんの意味もなく、世界が消滅してしまうこと。その、怒り出す気にさえなれない、バカバカしい顛末。そういうものが、英米人にとっての不条理（アブサード）であるらしい。

　だからダグラス・アダムスの『銀河ヒッチハイク・ガイド』を読んだ時に、これは要するに不条理ごっこであるなと、すぐに見当がついた。そもそもはイギリスのBBCラジオが一九七八年に放送したドラマで、脚本を書いたダグラス・アダムス自身がノヴェライズして（イギリスだけでなくアメリカでも）ベストセラーになり、そうしてそれが今度は、インフォコムのテキスト・アドヴェンチャーに「脚色」された。BBC製作のコメディ『モンティ・パイソン』をSF的にして、カート・ヴォネガットの哲学臭を加味したもの、というわかりの早い好解説が横行していて、それで別に間違ってはいないけれど、どうもそれだけでは、この作品の異常な人気の秘密を説明しきれない気がする。

　三つのメディアを横断した『銀河ヒッチハイク・ガイド』のホットな人気は、指をパキン、パキン鳴らしながら嬉々として不条理の意味を説明するあの英米人の、いってみれば不条理趣味が、その背景にあるとぼくは踏んでいる。『銀河ヒッチハイク・ガイド』は、英米人のあいだに流通している「不条理（アブサード）」という概念を、上手にパロディにしてみせたのだ。

　なにしろ出だしがすごい。主人公のアーサー・デントが朝、目をさますと、窓の向こうにブルドーザーが迫りつつある。バイパス建設のためにあなたの家はとりこわされることになりました、という不条理きわまりない設定だが、そんなことにあっけにとられているヒマもない。次の瞬間には、ヴォゴン星人が宇宙ハイウェイのバイパスを作るために、通り道にあった地球をとりこわしてしまうのだ！　こうしてぼくらの地球は、唐突に、まるでバカみたいな理由で、雲散霧消する。

　だいたい感じがつかめてもらえたと思うが、『銀河ヒッチハイク・ガイド』は終始このように、あっけにとられるしかな

い突拍子のなさで、まったくバカバカしい偶然のなりゆきが主人公を翻弄してゆく。しかも、主人公が不注意に発したことばの一つが、この宇宙と境を接する異次元宇宙の星を一つ壊滅させてしまうというような、これまた不条理趣味にあふれた隠し味がいたる所に仕掛けられていて、ほとんど常人の感受性では応対しきれない。

発狂した宇宙、というか、発狂した小説である。プロットのもっともらしさというものが、完膚なきまでに逆転させられる。『銀河ヒッチハイク・ガイド』は、徹頭徹尾、もっともらしくないのだ。小説のパロディである、と言う必要も別にない。それを言うなら、小説のパロディのような世界のパロディである。メタフィクションなどと言ったら、ダグラス・アダムスがゲラゲラ笑い出すだろう。彼は不条理な世界の像を表現しているのではなく、不条理を遊び道具にしてふざけちらしているだけなのだから。神が発狂してしまった不条理な世界を小説が映し出しているのではなく、小説が発狂して不条理をまきちらしている。つまり、世界は不条理だ！　と叫んでみるのではなく、自らが不条理になってしまうこと。不条理ごっこと言ったのは、そういう意味だ。

体験的不条理ゲーム

さてダグラス・アダムスの不条理ごっこは、インフォコムによってテキスト・アドヴェンチャーの形を与えられると、いっそう過激に、ケタタマしくなる。それも当然で、不条理な状況を三人称的に鑑賞することと、不条理な状況を一人称的に生きてみることとは、まったく別物だ。小説の『銀河ヒッチハイク・ガイド』をテキスト・アドヴェンチャーにしてみると、まず哲学臭が消える。不条理な状況を遠くから眺めれば誰でも哲学者の気分になれるが、自ら不条理に巻き込まれてしまうととても哲学してるヒマなんかない。サルトル的な不条理観が、ディック的な不条理体験になる。この辺が、テキスト・アドヴェンチャー版『銀河ヒッチハイク・ガイド』の妙味だろう。

まず、あなたの家をぶちこわそうとしているブルドーザーからどうやって逃れるか？　何もしないでいたら、家もろとも殺されてしまう。答はここには書かないが、条理を尽くして得られるような、まっとうな答ではない。不条理の扉を開けるのは、不条理の感性なのだ。

次に、ヴォゴン星人が地球を破壊しようとするのを、どうやって阻止するか、あるいは、どうやって地球から脱出するか？　これも答を見つけないと、地球の消滅とともにゲームが終ってしまう。指をパキンと鳴らして、あっ、消えてしまった、とでも呟いてみせる哲学者気取りは、ここでは通用しない。なにしろ、主人公はあなたなのだからね。

話が際限なく脱線してゆく不条理小説にならって、ぼくのエッセイも気ままに脱線してみることにするが、ブライア

『銀河ヒッチハイク・ガイド』

ン・デパルマ監督の『ミッドナイトクロス』という映画があったでしょう。映画のシナリオにはパターンというものがあって、危機にまきこまれたヒロインは間一髪の所でヒーローに救出されるのが普通なのに、それがなにを間違えたか、ヒロインがあっけなく殺されてしまって、その不条理きわまりない突発事故のために映画が話の途中で、プツンと、終ってしまう。そういう、ちょっと奇妙な味の映画である。

　ぼくはこの映画の不条理さに戦慄した。つまり、もしぼくがその物語のヒーローだとしたら、ぼくは脚本家によってあらかじめ定められた予定の行動を、一つも間違えることなく実行することができるだろうか？　最後の瞬間に助け出さなければならないヒロインを、本当に最後の瞬間に助け出すことができるだろうか？　もし失敗したら、ぼくの責任で、この物語は途中で終ってしまうのだ！　枝がポキンと折れるように、唐突に、なんの意味もなく、自分の存在が世界に穴をあけて空気を抜いてしまう。自分の存在こそが不条理に他ならない、という薄気味悪さ。――そういう恐怖を、ぼくは『ミッドナイトクロス』を見ながら感じて、冷汗を流したのである。

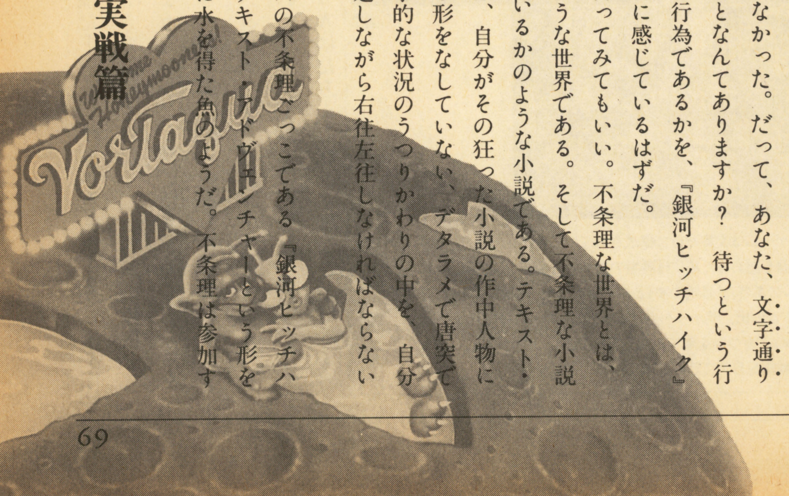
　不条理な状況を外側から眺めるのではなく、不条理をみずから体験してみること。指をパキンと鳴らす側ではなく、指のパキンで吹っ飛ばされる側に立ってみること。すすんで無意味とたわむれ、不条理性にまみれてみること。『ミッドナイ

トクロス』を見ているぼくの体をチラリと横切ったその感覚と、『銀河ヒッチハイク・ガイド』ではガップリ四つに組んでみなければならない。もっぱら鑑賞されるのみだった不条理劇を、テキスト・アドヴェンチャーという形式は、ぼくらの皮膚に接するほどの近さへとたぐりよせてしまうのだ。こういうものは、今までになかった。だって、あなた、文字通りゴドーを待ってみたことなんてありますか？　待つという行為が、いかに積極的な行為であるかを、『銀河ヒッチハイク』を体験した者なら痛切に感じているはずだ。

　また、こんな風に言ってみてもいい。不条理な世界とは、神が狂っているかのような世界である。そして不条理な小説は、作者の気がふれているかのような小説である。テキスト・アドヴェンチャーでは、自分がその狂った小説の作中人物になって、まるで小説の形をなしていない、デタラメで唐突でなんの意味もない痙攣的な状況のうつりかわりの中を、自分でそのつど行動を決定しながら右往左往しなければならないわけだ。

　ダグラス・アダムスの不条理ごっこである『銀河ヒッチハイク・ガイド』は、テキスト・アドヴェンチャーという形を与えられると、まさに水を得た魚のようだ。不条理は参加することに意味がある。

不条理ゲーム実戦篇



最後に、不条理ゲームを生き残るには一体どうしたらよいのか? しかし、そういう質問に答えるには、ぼくは最もふさわしくない人間だ。なにしろ、さる高名なテキスト・アドヴェンチャー道の先達に御教示をあおぐまで、得点10点の界隈で身動きもならずにいたのである。

それならば、というわけで、ぼくは反面教師になってみようと思う。『銀河ヒッチハイク』を生き残るコツはどうやら、キョトンとしていること、であるらしい。できるだけ心を平静に保ち、一つひとつの状況に変にさからうことなく素直に反応すること。ボンヤリしすぎていてもいけないし、理詰めに先を読みすぎてもいけない。

このあたりで、不条理ゲームは禅、あるいはヨガに似てくる。コンピュータの前で——正座するにせよ、あぐらをかくにせよ——、リラックスしていることが大事だ(『銀河ヒッチハイク』の決まり文句は Don't Panic である)。ぼくみたいに、原稿の締め切りに追われてカッカしながらやるのが一番よくない。リラックスできないことが、まず Wait というコマンドを打ち込めないということにテキメンにあらわれる。いうまでもないことだが、不条理ゲームに待つことはつきものだ。不条理を体験するということの要には、受身になるということがある。

なんだか人格修養みたいな話になってきたけれど、テキスト・アドヴェンチャーには確かにそういう側面があって、これは人間の精神の体操だと思う。映画や音楽のように無条件に酔いしれることができる対象ではなく、こちらの性格をじわじわと変えてくるような何かだ。禅で悟りを開くまでのゲームだとか、ヨーダみたいな師匠から生き方を学ぶゲームだとか、そんなライフスタイル・アドヴェンチャーとでもいうべきゲームが夢想されてくる。日本で商品化して輸出すれば、東洋かぶれのアメリカ人はたちまち魅了されることだろう。

『銀河ヒッチハイク・ガイド』

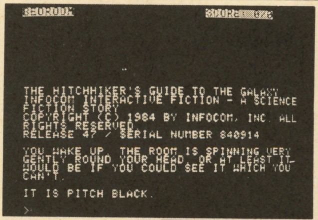


図1

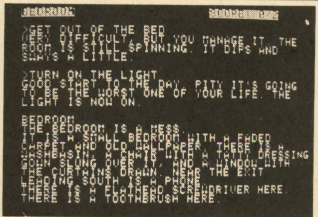


図2

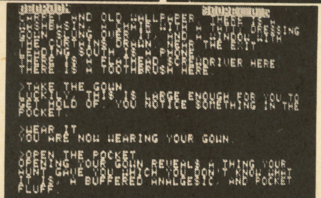
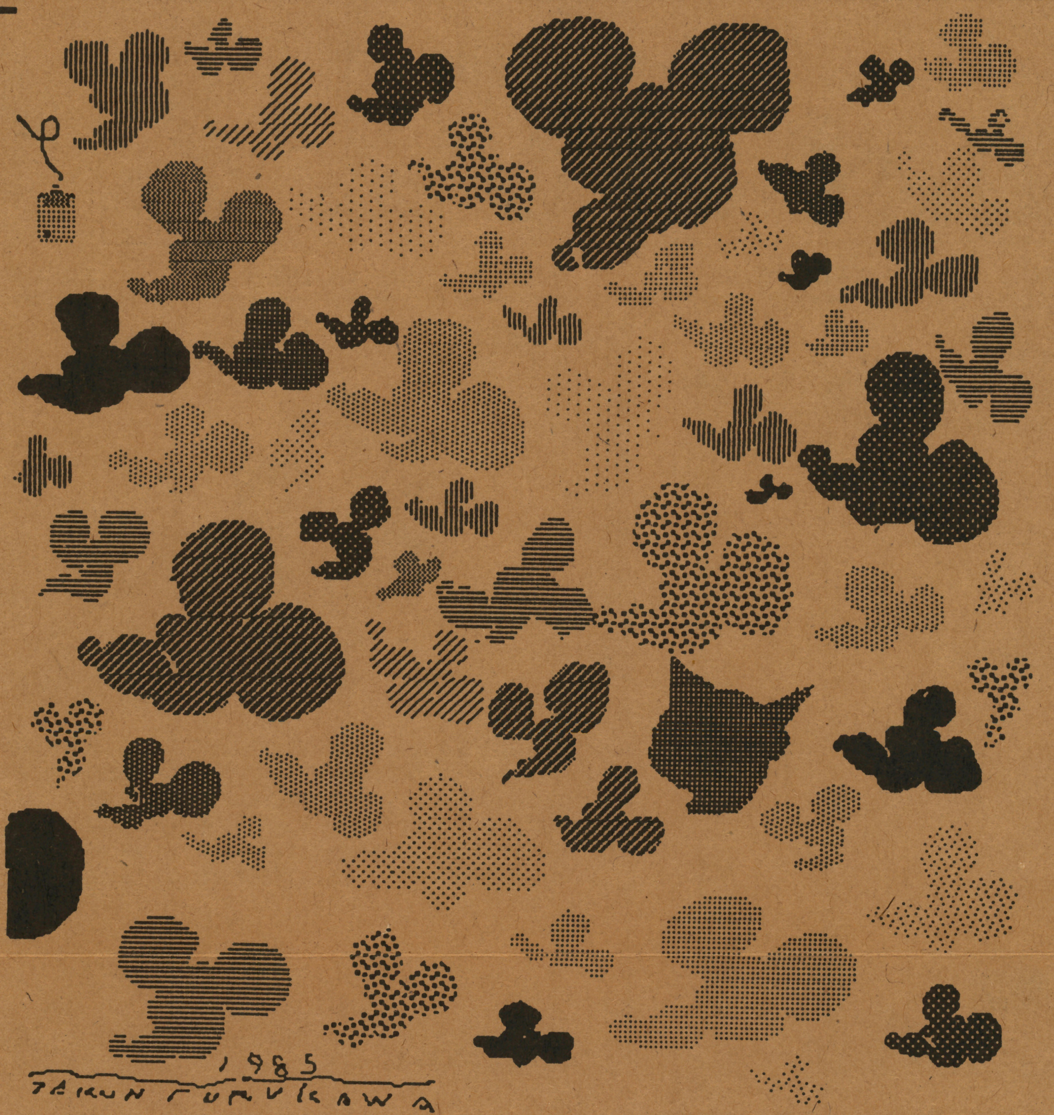


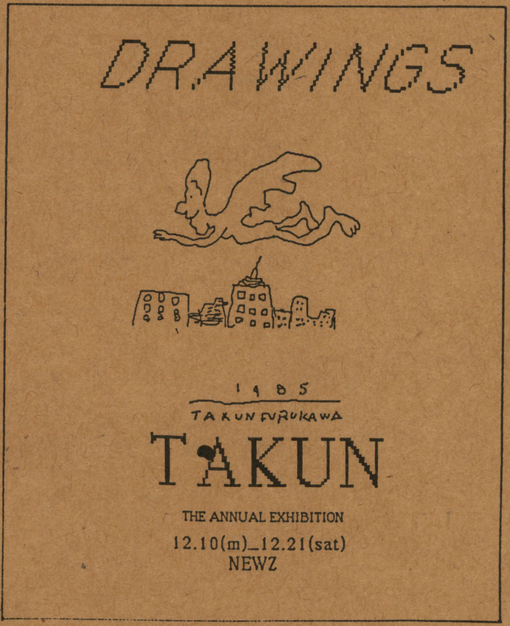
図3

テキストアドヴェンチャーゲームは文章だけで構成されているため「双方向小説」と呼ばれるが、小説とは異なり物語を進めるためには読者の参加が必要だ。「銀河ヒッチハイク・ガイド」を始めるとタイトルのあと、「真暗です」とひと言メッセージが表示される(図1)。プレイヤーはここで「ベッドから出、明かりを点ける」と文を挿入しなければいけない(図2)。次に部屋の描写を読めば、ガウンを着てみたくなってあたり前(図3)。このようにプレイヤーは謎を解きつつ、物語を自力で読み進めていく、というわけだ。



MICKEY MOUSE SERIES by TAKU FURUKAWA

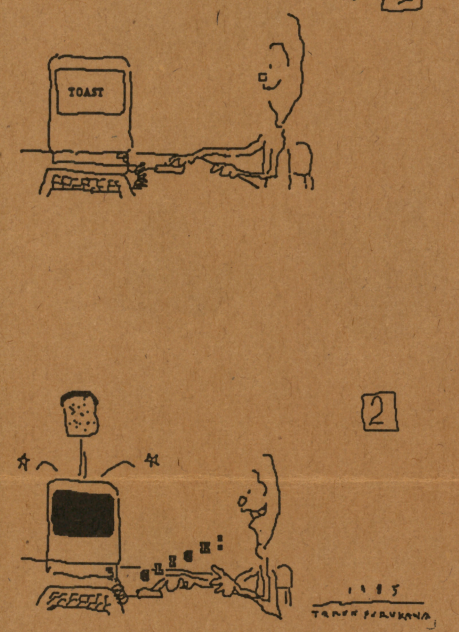




タクンとマックの TAKUN and MAC no かべしんぶん

NO.1 © KABESHINBUN MONDAY, JUNE 10, 1985 FREE PAPER

まだまだ マックン
れんさいマンガ
TAKUN＋マック





タクンとマック 招かれ新曲披露

"つくば" 30日共同 "タクンとマックはつくば" EXPOの国際マシンマシン特別委員会に招かれた。タクンとマックは、映画『眠れないウィザードリー』でことしのカレル・チャペックしょうのオスカー、、、、メトロポリスのマリアをかたどったもの、、、、、、、を日本ロボット振興会にささげるなどアンドロイド差別政策にまっこうからはんたいしてきた。タクンとマックはできあがったばかりの新曲"ウィーアー ザ ディズニー ワールド"。ウィーアー ザ ビッグマック チルドレンをうたって、ひんしゅくをかった。



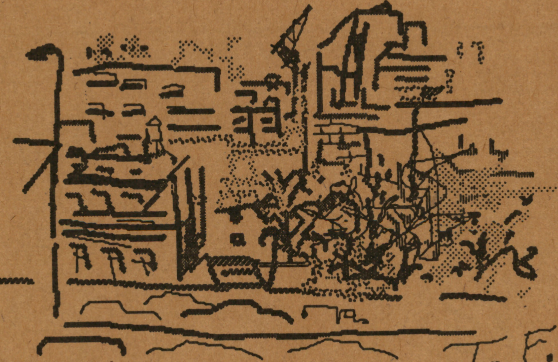
『眠れないウィザードリー』

ニューウェイブ横丁(1)

ティモシー・マッキントッシュ
古川タク画

グラスゴウどおりのカフェからかいまみる、たそがれのスカイスクレーパーは、こよなくせつないコヨイの容子のAUカンカクにはにつかわしくない。タリテリタリテ…………

『アレッレッレッそんなにつよくださしめないで』とふりむきざまにつまづいた、ラジオモチーフのはいざらがタ陽をキャッチしてキラリとかがやいた。



タリテリテン…………
バーバームーンがミオマンドルシアターのやねから顔をだした。
『八っつあん』とクマゴロウがとびこんできた。

¥200
ボクらのジャイアンツ めざせV.1

・ことしは、ぜったいゆうしょうだ。

go go クロマティー
もえろ キヨシ

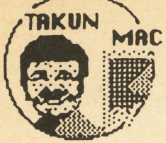
ベースボールマガジンハウス



'85 The AMAZING BLUES BROTHERS BAND including STORMY MONDAY

(PERSONEL)
K.FURUYA...dr. Y.YAMABE...gui. I.UEMURA...vo. T.FURUKAWA...bas.
Y.TAKAO...key. J.KUROSAWA...tru. K.TAKAO...fl.har. Y.MAENO...perc.
K.KAJIYAMA...perc.





イラストレーター・古川タクがマッキントッシュというパーソナル・コンピュータに突如として惚れてしまい、突如としてできあがってしまったのが、下の〝タクンとマックのカベしんぶん〟です。もう、ぜーんぶマッキントッシュを使って描いてあるんです。ペンを慣れないマウスに持ちかえての初挑戦でしたが、御覧のように、とても楽しい「新聞」ができあがりました。取りはずしてお部屋の壁などにはってみると、とても良い感じです。

《使用システム構成》

●ハードウエア●

512KB　MACINTOSH

イメージライター(プリンター)

外部ディスク

●ソフトウエア●

MACPAINT

MACWRITE

読者による
捜査線上の走査線
ゲーマーのための



◉カレイジアス・ペルセウス
（コスモス・コンピューター）

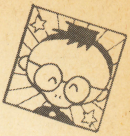
◉ファンタジアン
（クリスタルソフト）

◉オホーツクに消ゆ
（ログイン・ソフト）

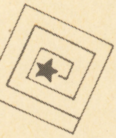
◉エルドラド伝奇
（エニックス）

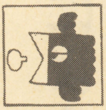
◉アゲイン
（エニックス）

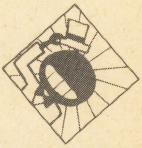
◉ロックンローラー
（ハミングバード・ソフト）



読者によるゲーマーのための捜査線上の走査線は、長距離ゲーマーの孤独が、大好きです。以後よろしく。







●一目でわかるマーク●

・ゲームのジャンル・



アダルト

ハードボイルド

メルヘン

パズル

ボード

シューティング

ミステリー

アニメ

ヒストリカル

ギャンブル

メイズ

SF

パロディ

ファンタジー

スポーツ

クライム・シューティング



●このページでは毎号数本のゲームソフトにスポットをあて、〝読者(ゲーマー)〟にその寸評とジャッジを行ってもらう。

●〝寸評〟の対象となるゲームソフトは、基本的に「日本国内で企画・製造・販売されており、PC系・FM系など国産のパーソナル・コンピュータで遊べるもの」とする。ただし、ソフト・ハード共に外国製、あるいは国産ハードで遊べる移植版ソフトについても、できる限り取りあげるようにするつもりである。

●取りあげるソフトは次に示す三つの側面から捉えることにする。

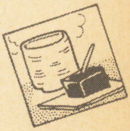
1、スペック・内容

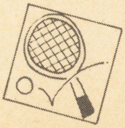
2、読者(ゲーマー)の寸評

3、項目別五段階評価&一目でわかるマーク

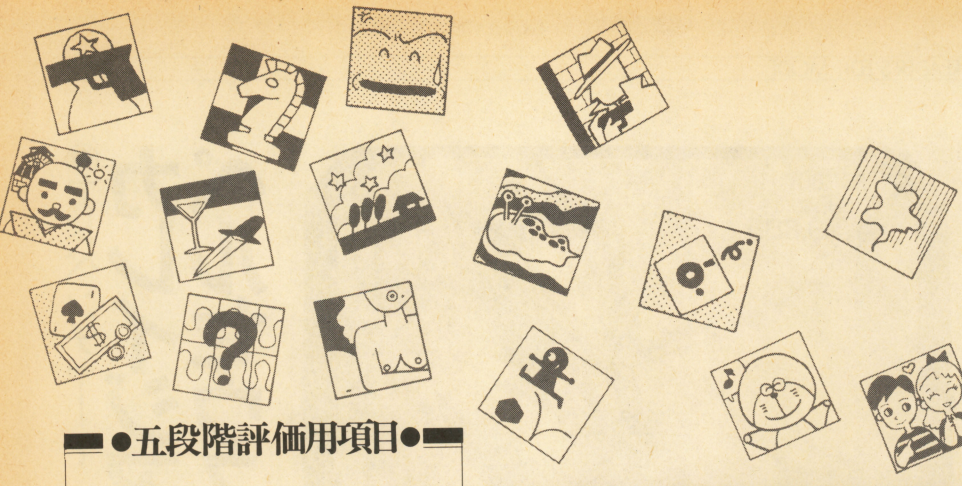
これらは、ゲームソフトを購入する際の一判断材料になれば、との考慮によるものである。

●五段階評価の項目と〝一目でわかるマーク〟は編集部が作成した(上段参照)。厳密な客観評価は不可能だが、これらの項目の設定とマークの採用により、ある程度の客観性は確保できたと自負している。

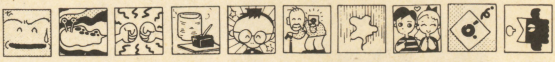




モニター応募券



●ゲームの感想●



①開いた口がふさがらない
②空ディスクとして使いたい
③アノコと一緒に楽しみたい
④事後、脱力感に見舞われる
⑤末長くおつきあいしたい
⑥何か賢くなった気がする
⑦しみじみとした味わいがある
⑧手に汗を握ってしまった
⑨生理的にダメなんですョネ
⑩悪いが笑うに笑えない

●五段階評価用項目●

- 操作性
- コストパフォーマンス
- オリジナリティー
- 難易度
- 熱中度
- キャラクタ・デザイン
- スピード感
- サウンド
- グラフィック
- リアリティ
- トータルバランス
- ボキャブラリィー

カット：もり　あきこ



今後「捜査線上の走査線」に参加してくれるゲームモニターを大々的に公募します。どしどし御応募ください。

〈応募資格〉
パソコンをお持ちで、ゲームに燃えてる方。

〈応募方法〉
お気にいりのゲームの感想・評価を四百字詰原稿用紙二枚にまとめ、左記の項目を別紙に明記の上、右ページ右下の応募券を貼付し、必ず封書にて御応募ください。

① お持ちの機種名、ディスク・ドライブの有無、パソコン歴。
② 得意なゲーム・ジャンル
③ 住所・氏名・年齢・電話番号・職業（学校名・学年）

〈宛先〉
東京都千代田区麴町4―5
紀尾井町レジデンス5F（〒102）
バグ・ニューズ編集部
ゲームモニター募集係行

モニターに採用された方には、粗品を進呈いたします。







●アドベンチャー?
カレイジアス ペルセウス

リアルタイム ロールプレイング アドベンチャー・ゲーム と銘うたれた…… フュージョン指向

対応機種　PC88／mkII／SR／FM7／NEW7／77／X1／X1ターボ
価格　6800円（5D）　4800円（T）
会社　コスモスコンピューター
電話　03（385）5388

「リアルタイム・ロールプレイング・アドベンチャー」と銘うたれた、最近流行中のフュージョン指向派ゲームである。ギリシャ神話を背景としてシナリオを作ったというのがミソだ。

南の海にある美の女神の住む島が妖魔ゴルゴン一味によって侵略されてしまった。女神たちの悲しみの声が天界の大神ゼウスのもとに届き、勇者ペルセウスが南の島に派遣される。というのが、「カレイジアス・ペルセウス」の設定。ゲームの目的は三人の女神を救うか、あるいは十二星座をあつめることにある。

操作はテンキー、スペースキー、STOPキー（X1ではESCキー）で行う。

プログラムはすべて機械語。

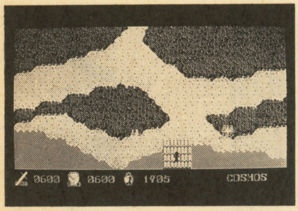
ギリシャ神話を背景にしたRPGがあるというので、嫌な予感がしていたのだが、とにかくやるだけやってみた。

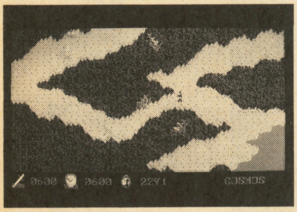
はっきり言わせてもらえば、面白くない。というのは、まずキャラクターが小さすぎる。戦闘している場面でも、ただ音がするだけ。PC、FM系では音を消せるのであるが、そうすると、ただ立ち往生しているだけに見える。相手の消え方は、なかなか良いが、そこに到るまでが、今述べたように無味乾燥でいただけない。また敵から攻撃を受けてもパワーポイントが減るだけでは単純すぎる。例えばメドゥーサを見た時点で体が石になりゲームオーバーになるとか、ドラゴンが火を吹くと、キャラクターが火だるまになりゲームオーバーになるなどの工夫をすれば、グラフィックはなかなかきれいなのだから、面白くなったのではないか？

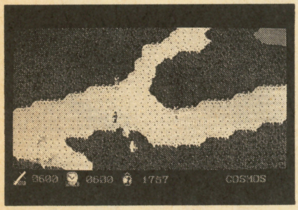
また、高速化のためにオンメモリにプログラムを入れたせいか、画面はスクロールせず紙芝居形式で差し換えるようになっている。このためキャラクターが画面の端を移動する際に、画面がチラチラと入れかわり非常に見にくい。イカダで移動する際は特にカニに注意するため、海岸線に沿って行かねばならず、高度のテクニックを要求される。

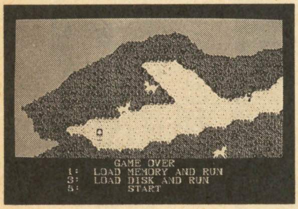
RPGをやっていつも思うことは、GAMEという言葉がついて回る以上、どこかに考えるという要素が必要なのではないか、ということである。もちろんこのゲームも含めてマップを作る根気強さだけが大切であるというRPGが多すぎるように思える。RPGとは、所詮そういうものだと言われれば仕方ないのだが、コンピュータと根気くらべをするだけのRPGが、今、ブームであるという事はどういう状況なのか考えてみるべきである。

PC88　埼玉　19才　学生　村松浩三





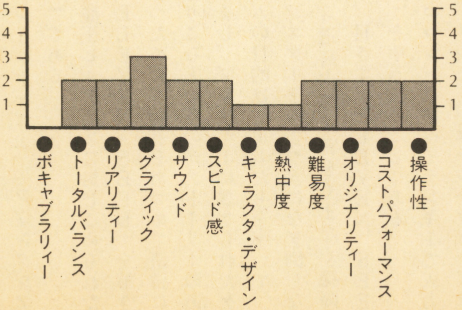




一目でわかるマーク＆五段階評価







◉ロールプレイング

ファンタジアン

ロールプレイングゲームの"本格派"として呼び声の高いゲームだけのことはあって相当に手ごわい



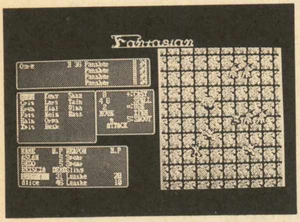
対応機種　PC88／mkII／SR
価格　5800円（T）7300円（5D）
会社名　クリスタルソフト
電話　06（326）8150

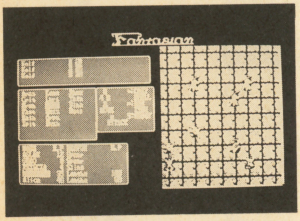
大阪生まれのファンタジーロールプレイングゲーム、『ファンタジアン』である。

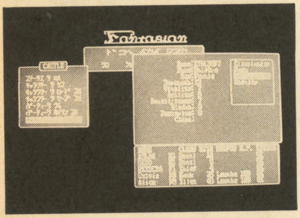
魔王ビルアデスに封じこめられた「ELEVEN SEED」を解き放つために、勇者をあつめて遺跡に送りこむというのがストーリーのあらまし。プレイヤーに課せられたゲームの目的は、勇者たちを率いて、モンスターをつぎつぎになぎ倒しながら遺跡内の迷宮をくまなく探険し、目ざす「ELEVEN SEED」を解き放つことにある。

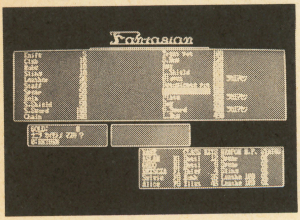
コマンドはすべてテンキーで入力し、メッセージはマルチウィンドウで表示される。気をつけたほうがいいのは、プレイ中に誤って他のキーに触れないこと。ゲームがストップすることがある。

プログラムにはBASICと機械語が使ってある。









このゲームの特徴に数えられているもののなかにマルチウィンドウとマルチキャラクターがある。マルチウィンドウは青地に白で見やすくしかも速い。しかし、もう一つのマルチであるキャラクターの方は、たいして意味がない。キャラクターを造ったり消したりしてお金をかせぐことに使われ、かえってゲームを面白くないものにしているように思われる。またここで戦闘シーンに触れておくと飛び道具とかは別にして碁盤の目のような所をキャラクターが動き、隣り合うと攻撃できる。効率よく攻めるには敵を味方で、包囲するかはさんで攻撃するのがベストなので、一瞬はさみ将棋を行っている気分になる。絵はカラーで美しいが、上から見た絵のためキャラクターの形がわかりにくいのが難点である。

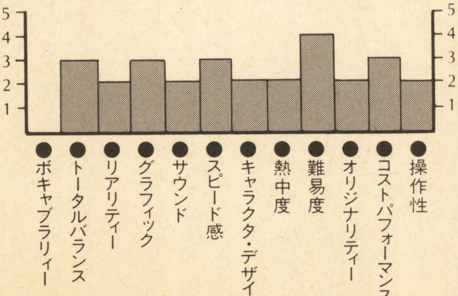
プログラム全体としては速い部類に入ると思う。また、これだけのプログラムを、オンメモリに乗せたというのは、エライなぁと感心するばかりである。

ゲーム自体には、不満な点は多々あるが、まず第一に、なぜ呪文を城や寺院で使わせないのかということがある。呪文が使えればゴールドを使わずにＨＰを回復できるのに、わざわざ迷宮まで行かないと使えないのは不便である。第二に、飛翔の呪文がないことである。地下へ行けば行くほど調べている階へおりるために時間がかかってしまう。一度、飛翔の登録をすれば呪文を使うだけで移動できるようにした方がゲームがスピーディになると思う。

このゲームの必勝法は、マッピング、こまめに寺院に戻ること、それに逃げるが勝ち、に尽きる。ＥＸＰが現在５７００ぐらいでＬＥＶＥＬが８であるから、なかなかたいへんなゲームである。

PC88　神奈川 21才 学生　三田和明

一目でわかるマーク＆五段階評価







●アドベンチャー オホーツクに消ゆ



実際問題として ゲーム進行上、“コマンド選択方式”から得る メリットは大きい つかれないもんね

対応機種　PC60／PC88／PC98／FM7
価格　3800円（T）6800円（5D／5DD）
会社名　アスキー
電話　03（486）7111

『オホーツクに消ゆ』は、あの『ポートピア殺人事件』の作者、堀井雄二による社会派推理アドベンチャーゲームである。

ストーリーは東京湾・晴海埠頭にあがった男の死体から端を発し、北海道を舞台に繰り広げられる連続殺人事件を捜査する、というものだ。まず、晴海埠頭で発見された男の身許を洗い出し、彼が北海道の出身であるということをつきとめたところで、ようやくゲームはオープニングを迎える。

コマンドは画面右のコマンド表から選ぶ方式で、かなり簡略化されたものとなっている。なお、PC60系では、ジョイスティックも使用できるということだ。

ご親切なことに北海道の観光マップまで付いている。

『オホーツクに消ゆ』とはクサイ題名をつけたもんだなというのが僕の第一感であった。これが実は、なかなかむずかしい『ポートピア』の堀井雄二の書いた推理物アドベンチャーだったのだ。

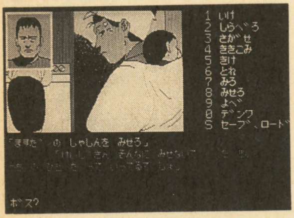
まず面白い点として、オープニング・タイトルより前に、晴海埠頭に上がった男の死体を調べるところが挙げられる。題名からして事件は北海道で繰り広げられるものと考えていたところ、なぜか東京から始まるので意表をつかれるのだ。どうも作者はゲーム開始前にこういう肩ならしをさせて、プレイヤーを特殊なコマンド選択方式に慣れさせようとしているらしく、好感がもてた。

このコマンド選択方式について言わせてもらうと、コマンドを自分で考えて入力する今までの方式よりも数倍速く、ゲーム以外で頭を悩ますこともない。これは気短かな僕にとっては、うれしかった。しかしこの方式には一つ避けられない問題がある。それは全てのキーを入力していけば考えずに解けてしまうのではないかということだ。作者もこの点にマニュアルで触れており、それなりに対策がなされているようだ。僕の場合、途中で行きづまり数ヶ所のコマンドを全て試みたところ、或る所で突然シュン（キャラクター）に怒られ、自動的にリセットをかけられてしまった。実は調べのこしがあり後日そこから一気に解けたのだが、はたして全国に僕同様リセットをくらった人は、どれほどいるのだろうか。まあ自分でリセットする手間が省けたと言えなくもないが。

最後にストーリーとしては、素直であり簡単なものである。ただ同じ場所を何回か訪れるという根気さえあれば、小学生にも楽しめる本格的推理アドベンチャーと言えるだろう。

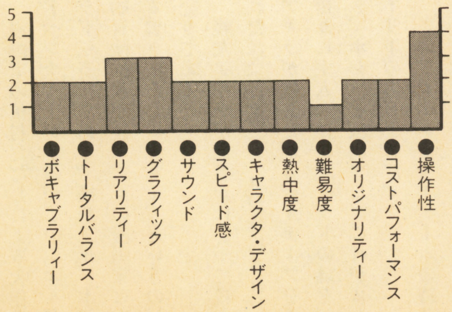
PC88　東京　21才　学生　石原　毅







一目でわかるマーク&五段階評価









●アドベンチャー エルドラド伝奇

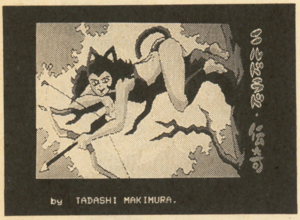
構想二年、本格的冒険推理小説 プロの漫画家による書き下ろしシナリオ さて、その実体は……

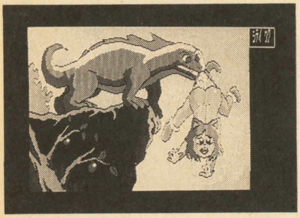
対応機種　FM7／NEW7／77／PC88／mkII／SR／PC98／E／F
価格　4800円（T）7800円（5D・二枚組）
会社名　エニックス
電話　03（366）4345

漫画家の槙村ただしによる大作アドベンチャーゲームがこの『エルドラド伝奇』である。構想二年、本格的冒険推理小説、プロの漫画家による書き下ろしシナリオ、というのが売りである。

親友アキラが何者かによって殺された。彼の妹のホシコが誘拐された。アキラが残したヴィデオテープを手掛りに主人公はエルドラドの謎を解き、ホシコを救出する。これがストーリーのあらましだ。

このアドベンチャーゲームの特色はコマンド入力にある。コマンドはすべてメニュー方式で与えられ、対象の指定はカーソルを用いてグラフィック上で行うという仕組み。グラフィックは美しく描画速度も速い。ただ、あまり凝っているので描きあげるのに少々時間がかかるようだ。









コマンドがすべて与えられているのにもかかわらず、このゲームは相当難しい。その理由の一つは、ゲーム進行が一方通行なためである。もうすこし詳しく言うと、このゲームには移動コマンドはススム・ハイルの一つしかないため、一面一面、完璧にクリアしていかないといけない。そのため面を進めた時点で前の面にやり残しがあると気付いても、もどるコマンドがないので、あとの祭りとなる訳だ。なかにはもどれる面もあるにはあるのだが例外といって良いだろう。次に挙げられる難しい理由としては、必要なものが、なんの脈絡もないところにあることだ。しかも同じところを2回3回とチェックすることが大切で注意を要する。

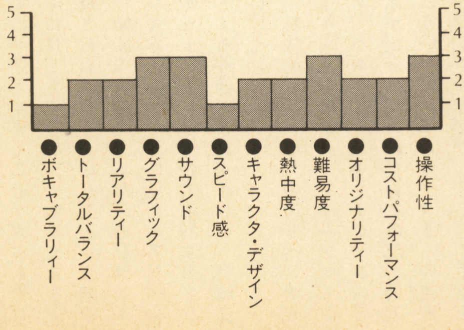
そしてなによりも言いたいのは途中セーブができないこと。このゲームは4章にわかれ、それぞれにパスワードがあるが、これだけの措置ではゲームの難易度につりあわない。たとえば2章の終りでコケたとして、もう一度、2章の始めからやりなおすと二十分近くもかかってしまう。2章、3章では主人公が死んでしまう様なワナが数多く存在するのに、これではあんまりだ。なんとかこの辺を配慮してもらいたい。

その他細かい欠点をあげると、二枚目のディスクを起動させるのに、一枚目のディスクが必要であることと、描画中にヒントが一瞬見えることがあげられる。前者は途中でコケた場合に大変うっとうしいので改善を要求する。また後者は解く側にとっては、ありがたいのだが、作者側から見ればやはり手落ちであろう。

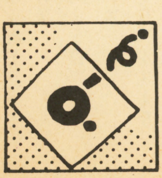
随分気に入らないところを書いてきたが、当然よいところもあるから、最後に記しておく。多少ストーリーの内容が結構面白かったこと。時間がかかるもののグラフィックも大変美しかったこと。この二点である。

FM7　千葉 18才 学生　藤津良彦

一目でわかるマーク&五段階評価







●アドベンチャー
アゲイン



聖霊の仲間入りをするためには、七つのビッグサクセスを成就させせねばなりません！

対応機種　PC88／mkII／SR／FM7／NEW7
価格　5800円（5D）
会社名　エニックス
電話　03（366）4345

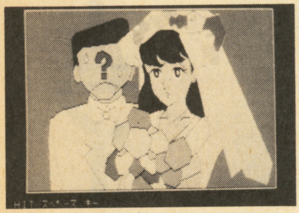
『アゲイン』は「あなたの目的は聖霊の仲間入りすることです。そのためには、7つのビックサクセスを成就させねばなりません。」という調子で始まる人生ゲームだ。最早マンネリズムに陥ったかに見えるアドベンチャーゲームに新形式を創り出そうとする姿勢がうかがわれて、興味深い。

具体的には、旧来のアドベンチャーゲームのなかに、ロールプレイング、パズル、シミュレーションの要素が組み入れられているのだ。最近こういったゲームカテゴリーの交配作業がさかんだが、『アゲイン』もその種のものだ。

キー入力は、むかしながらのカナ入力である。ひとつこのゲームの長所を挙げるなら、グラフィックだろう。高速で美しいところなど、まずは見事、といえる。









アドベンチャーの中にRPG・パズル・シミュレーションを導入するという形式は、下手をすると、あぶはち取らずの状態になって収拾がつかなくなってしまうのだが、今回の場合は、相手が初心者であるという制限付で成功している。その理由は、内容が少々やさしすぎるためである。マップもせまいし、コマンドを探すのにも苦労しない。

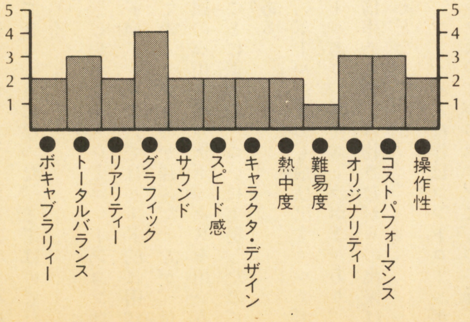
このゲームの大きな特長は、やり直しが何度でもできるということである。目的は7つの人生を成就させることだが、失敗して、いったん死んでもその人生について再度やり直しができる。アドベンチャーゲームでは一度失敗すると、最初からやり直さねばならない物も多いので、この点は評価できると思う。またもう一つの特長は、ある人生を失敗したら、失敗したなりに、これを別の人生として成功させることができる仕組みになっていることである。このことは裏を返して言うと、7つの人生すべてを成就させるには、ある人生でわざと失敗をして、新しい局面を展開させねばならないということだ。残念ながらこの事実は、残り2つ位になると欠点が表面化してきてしまい、人生失敗のタイミングばかりを伺う事になっていささか不健康である。

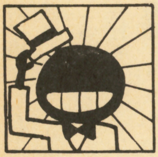
内蔵のRPG・パズルなどについて一言ずつ触れておく。まずRPGだが、これは少し単調すぎる。時間が少しかかるので途中セーブが出来たらと思う。パズルは程々の難度で、ちょうどよく、手術のシミュレーションは、簡単だが面白い。作者が医学部学生であることを感じさせるシロモノである。

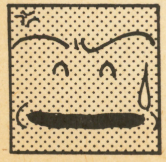
いろいろと書いてきたが、最初にやさしいと言ったのは変にひねくっていないという意味でとってもらいたい。

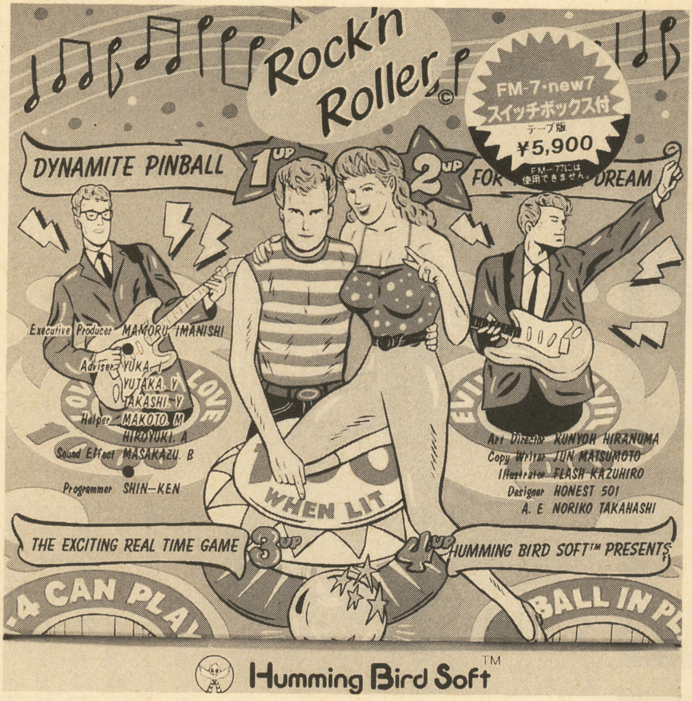
FM7　東京　21才　学生　宇野真彦

一目でわかるマーク&五段階評価









●ピンボール

ロックンローラー

専用スイッチボックスのおかげでとうとうFM7でもピンボールのできる世の中になったもんだ

対応機種　FM7／NEW7／77
価格　5900円（T）6900円（5D／3.5D）
会社名　ハミングバードソフト
電話　06（316）0541

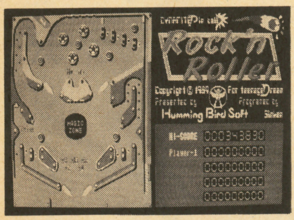
FM7でもとうとうピンボールができるようになった。まずはめでたい。

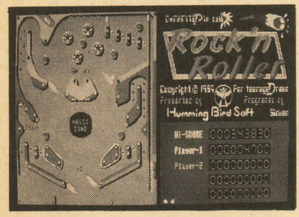
ピンボール・シミュレーションはFM7シリーズではハード的に困難であるというのが通説だったが、付属の専用スイッチボックスを用いることによって、ついに実現したのである。

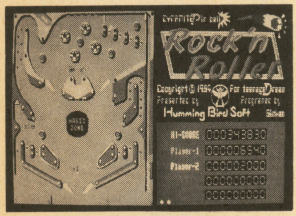
ボールが5つも飛び出すマルチボールあり、エキストラボールあり、倍率ありで、本物さながらの出来ばえとなっている。

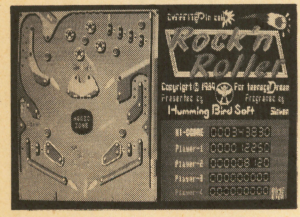
フリッパー操作はコントロールボックスの2つのボタンによって行えばよい。操作はことのほか簡単である。

ピンボールのことだから、ゲームは単純なのだが、この『ロックンローラー』は、なかなか奥の深いソフトである。









初めてのピンボールというのに欠点ばかりを書くことになるが、まず第一にフリッパーが、特に上の2つがおかしい。ボールが下から上にあがるときに、フリッパーの上を通過していく時がある。それもフリッパーの根元の部分で起りやすい様だ。今回の場合では下から上にあがる時に起こるのでプレイ上は取りたてて問題はないとはいえ、やはり直してもらいたい決定的バグである。フリッパーについて、もう一言付け加えるとすると、フリッパーの力が弱いことが気になった。もうすこし強ければな、というのが実感である。

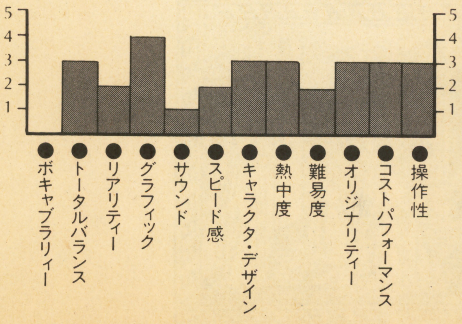
またボールの動きも少々不自然だ。これはしばらく見ているとすぐにわかる。

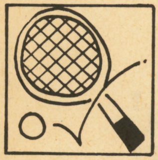
そしてこれは欠点とは言えないかも知れないが、グラフィックが鮮かすぎるため、長時間のプレイでは目が疲れるという事がある。このことはゲームの性格上しかたないと言えば、それまでのことだが。しかし、これらの欠点に目をつぶれば結構面白く遊べるのも事実である。高得点を取ろうと数時間を棒にふることもしばしばあった。高得点をとる秘訣は5分もやれば誰にでもわかる。マルチボールや、倍率をあげること以外では、なんといっても、ボールを上半分にキープすることだ。高得点を取るということだけを考えると、前に書いたフリッパーのバグが利用できるからおかしい。まさに「バグとはさみは使いよう」とはこのことだ。

マルチボールや倍率を上げるには、様々なテクニックが要求されるが、それは自分自身で研究してもらいたい。僕自身は倍率は2倍までしかあげられなかったし、最高点も100万点すこしだった。しかし倍率は実際には128倍まであげられるのだから、奥が深いソフトであることがわかると思う。

FM7　東京　21才　学生　宇野真彦

一目でわかるマーク＆五段階評価







データベースの迷信

東洋では学問「抄出」の技術はギルド的「秘伝」であった。

紀田順一郎

情報取得の技術は、千数百年らいあまり変りがないのではなかろうか。

「データ、データと騒ぐけれど、私はデータの蓄積や整理など必要ありませんね」と、学者の一人は豪語した。「貯めておいてもすぐ陳腐化してしまうし、必要なときは、どこからでも入手できるし、ね」

ある雑誌が〈私のデータバンク〉というアンケート特集をしたとき、いまをときめく評論家や学者の多くが、「私はとくにデータ整理をしていない」という意味の回答を寄せたのは、タレント的知識人の感覚をたゆまずして物語っている。現象を器用にとらえて裁断してみせることが自分たちの役割で、専門家的な深い分析など必要とされない。そ



れに時代の展開が早すぎて、そんなことをしてる暇はない……。

たしかに情報を加工して売るのが仕事の人々にとっては、情報の蓄積よりも、一つの情報に対してどう反応するかということのほうが重要なのである。たとえば、松田聖子の結婚そのものよりも、横山やすしの「所帯持ちの悪そうな女だ」という〝批評〟のほうが重要というわけだ。現代とはそういう時代である。

しかし、プロの学者や物書きは、じつのところ、個人的なデータのネットワークをしっかり握っているのである。それゆえに、〝自分で〟蓄積をするという不経済なことをする必要がないのである。学校の教師なら研究室の蔵書やデータベースが自由に利用できる。学生を手足のごとく使うこともできる。あるいは電話一本で、親しい専門家からデータを獲得できるとすれば、データごときにあくせくしている一般人がバカに見えるのは当然だろう。

このように、「データごときは苦労せずとも獲得できるさ」といわんばかりの態度は、新しいステータスシンボルの誇示にほかならないともいえよう。三省堂の『新明解国語辞典』の「情報化社会」の項には、「情報内容を的確にとらえ利用する者が社会的に優位を占め、そうでない者は他におくれを取るしくみの社会」とあるが、乱暴な定義のようでいて案外真相をいいあてている。いまや国民総中流化＝平準化の社会にあっては、金銭的、能力的格差よりも、情報取得・処理能力において決定的差異が生じる時代なのではなかろうか。

じつのところ、情報や知識が権力のある階層に集中しがちなことは、いまにはじまっ

▶中世紀の書物　中世の書写本づくりは大変な労力と財力を要したため、情報や知識は権力のある階級に集中することが多かった。

アッシュルバニパル王（?—六二五）　古代アッシリアの王。アッシリアの内乱と衰退の時代に即位し、諸民族の反乱を平定。王の晩年一一年間は、平和で、都ニネヴァの北部に王宮を営んだ。好学の王は、全国に古書を求めて筆写させ、王家や神殿に保管させた。この二万の版片はくさび形文字で書かれており、当時の言語および歴史、文学、宗教を知る貴重な資料として現在は大英博物館に収蔵されている。

たことではない。図書館の歴史を読んでみると、最古の図書館はいまから三千年まえ、ニネヴァのアッシュルバニパル王*（紀元前六二六年没）がつくった粘土板図書館であるというが、いらい近世までの図書館は、王侯貴族か上流階級、さらには教会などに属する、有産知識人によって経営されてきた。その原因はいうまでもなく、教育が特権階級以外に与えられなかったことと、書物の値段が高価だったことによる。十二世紀の木版画に、クレールボー*の聖ベルナルドゥス*（中世最大の説教家）が、跪いている尼僧に一冊の本を手わたしている図がある。尼僧の敬虔な表情には、たとえようもなく貴重なものを拝領したという喜びをかくしきれないようだ。

それも無理はない。羊皮紙をなめし、それに写字生が何か月も何年もかけて一字一字入念に写しとり、なめし皮と金属、板などの製本材料を用いて装幀をほどこし、最後に錠前をつける。一冊の書物をつくることが、家一軒建てるよりもはるかに大きな散財を意味した。このような事情はわが国でも同様で、古代から中世にかけての文庫はたいてい寺社のものであった。わずかに石上宅嗣の芸亭*や菅原道真の紅梅殿*などが貴族の文庫として知られているだけだ。

ただし、これらの個人文庫は公開されたという点で比類のない特徴がある。道真の紅梅殿は現在の朱雀通り東新町にあったもので、厳密にいえば書斎であるが、一門の人に限って閲覧を許した。彼の『書斎記』には、行儀のわるい閲覧者から小刀で机を傷つけられたり、筆で落書されたり、備忘用にはさんでおいた栞の藁草を捨てられたりしたという嘆きが記されている。おもしろいのは、「学問の道は抄出を宗となす。抄出の用は藁草を本となす」という一節で、案外学問というものの本質を物語っている。情報取得の

クレールボー　フランスの東北部オーブ県のバルシュルオーブ郡にある小村。

聖ベルナルド　一一一五年トロア伯ユーグの招きでシトー会から、クレールボーにおもむき、一一五三年最初の修道院を設けた。

芸亭（うんてい）石上宅嗣の創立した我が国最古の公開図書館。設立の年代は詳かでないが、その存在は奈良時代末期宝亀から延暦の頃と推定される。

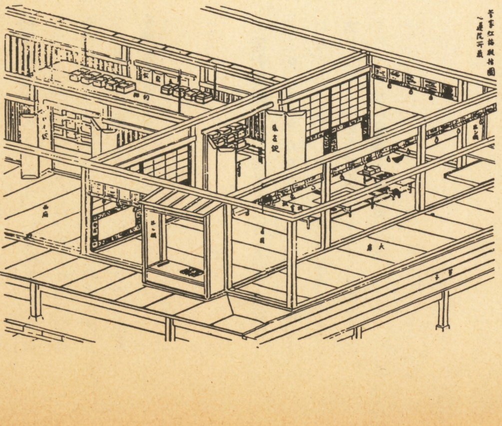
技術は千数百年来、あまり変りがないのである。

学問にせよ情報取得にせよ、書物の目印に栞を挿むことしか思いつかず、その栞を捨てられてしまえば万事休すというのは、いかにも頼りない。現代人の知識の量は古代から比べれば増加しているが、知識獲得の方法論はさっぱり進歩していない。

データベースを使いこなす行為が、「発見」の驚きを誘発する。

いったい書籍の最も古い形として、前述の粘土版のつぎに出現した巻子本は、目的の個所を繙読するためには最初から開けていかなくてはならず、あたかも融通のきかないシーケンシャル・ファイルのようなものだった。これではどうにもならないので、わが国の場合は経書などによく見られる折本にかわり、さらに旋風葉*や粘葉*装などを経て、いわゆる袋綴になっていった。これらは、ランダムアクセス・ファイルへの過程であったともいえる。

だが、本の内容が複雑になってくると、それこそランダムにアクセスしているだけでは非能率的であることはいうまでもない。そこで、インデックス(索引)という観念が入りこんできた。西洋の場合は十八世紀後半、日本の場合は明治も三十年代になってからである。日本や中国で索引の思想が遅れたのは、「読書百遍意自ずから通ず」式の修養的、帰納法的な考えに支配されてきたせいもあろうが(稲村徹元*『索引の話』一九七七)、大量印刷技術の立ち遅れによってか、西洋よりも書物に対して物神崇拝的な観念の強いこと、学問「抄出」の技術はギルド的「秘伝」であるという感覚が支配していたことなど



紅梅殿（こうばいどの）　菅原道真が公開した文庫で、芸亭とほぼ同時期に存在した。厳密な意味においては、図書館というよりむしろ書斎とも見られるが、これが公開された事実と、上代にはまだ書庫建築の技術が発達していなかった点から見るならば、これもまた図書館の範囲に入れて差支えないだろう。

と、密接な関係があるのではなかろうか。つまり、インデックスの思想は開かれた社会関係の中からしか生まれないということなのである。

索引や書目検索に必要なカードシステムが生まれたのは、およそ十九世紀のはじめで、一八二〇年にフランシス・ロナルドがロンドン電信技術者協会図書館で、はじめてカード目録を使用した。このころから約半世紀のあいだに、各国の図書館は目録規則の整備を中心とする図書閲覧システムを構築した。この作業に役だったのは一八六〇年代からのタイプライタの発達である。

日本で索引の思想を持っていた学者は柳田国男で、「学問の総合化は個人の力に余るから、学問は要約され、索引の事業を伴わなければならない」という意味のことをいっている。しかし、戦前から戦後にかけての図書館をはじめ、各方面の索引事業は貧弱きわまりないものでしかなかった。書物で索引のあるものは例外的であるし、図書館のシステムにしても、単行本の目次細目を掲げるという習慣が徹底していなかったり、新聞切抜きが邪魔もの扱いを受けたりという始末であった。つまり、データベースの観念が皆無に等しかったといってよい。一冊の本からなにかを引っこ抜いてくるというのは、秘伝か名人芸であり、普遍的な方法論としては存在せず、そのことによって学問の閉鎖的な独善性が維持されていた。

戦後の学問の大衆化は、このような〝方法論〟を少しずつ崩壊させてきたということがいえよう。たとえば梅棹忠夫の『知的生産の技術』*（一九六九）が評判になったのは、国立大学の先生の「勉強の方法論」が公開されていたからにほかならない。道真いらい学問とは抄出であり、その現代版ソフトウェアともいうべき京大カードの紹介は、学問

旋風葉（せんぷうよう）和漢図書装丁法の一つ。折本の前と後ろの表紙の背の部分だけを布または紙で連続させたもの。その他の諸説もある。

粘葉装（でっちょうそう）和漢図書装丁法の一つ。印刷または書写した一枚の紙の文字面を内側に二つ折りにする。その紙の折り目を並べ重ねて、折り目の外側に糊をつけ、各葉を接着させて一冊とするもの。

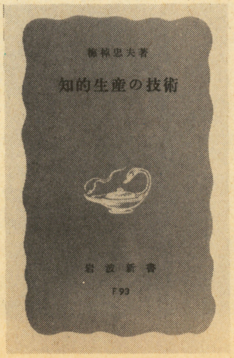
「索引の話」稲村徹元著（日本図書協会刊）現在の〈索引〉がかかえている問題をほり下げながら、〈索引〉そのもののあゆみと、ありかたについて改めて見直し、手づくりの〈索引〉をじっくりと見据えている。

秘匿の伝統にうさん臭いものを感じていた知的大衆にとって、非常に魅力あるものに映じたのは想像に難くない。

そのころから十数年が過ぎた。いまやパソコンによるデータベースの時代である。情報取得の手段としてのカードシステムが無用になったわけではないが、人々の関心はすでにコンピュータに移行してしまっている。これは情報が大量になり、しかも陳腐化の度合が激しくなるにしたがって、抄出のシステムを変更しなければならなくなったことを意味している。

いうまでもないことだが、カードをコンピュータにかえただけで、知識の要約や総合化が満足すべきものになるわけではない。むしろ、そうした一見便利なシステムが、情報の小器用な食い散らしを助長し、「思索する」という活字文化の中核的部分を破壊してしまう危惧もないわけではあるまい。しかし、その一方では知識の新しい組織が考えられ、すぐれたデータベースを使いこなすという行為そのものから、知的刺激をもたらされることも考えられる。これまでの活字中心の図書館索引システムには、「発見」のおどろきを誘発するような知的刺激がなかった。コンピュータによるデータベースが、千数百年来の抄出システムと原理的に異なるのはそのためである。

しかし、データベースにも大きな疑問がないわけではない。その作成作業が組織中心であること、商品化が先行して単なる情報商品になりつつあることなどである。これでは経済力のある者が独占する、〝背広を着た〟商人向けの情報という、従来のパターンから脱出できないだろう。知的創意の開発に生甲斐を覚える個人一人ひとりが、みずからのデータベースを構築することから、これからの社会の可能性が開かれていくのであろう。



「知的生産の技術」梅棹忠夫著（岩波書店刊）筆者の研究生活の体験をもとに、学問の方法論を情報時代のなかでとらえている。

雑誌があって……→

青山　南

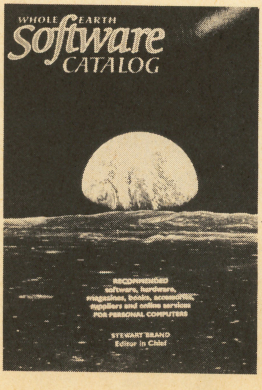
「コエヴォリューション」という雑誌があって、日本では、自然食やヨガや反原発やラマーズ法関係の本を置いておく、一九六〇年代流ヒッピー正統派の本屋なんかでよく見かけた。ぼくは二、三回は購入したが、あとは買わなかった。生活のしかたを変えるように提案するこのての出版物は、生活のしかたを変える必要を感じてしまったら最後、あとは読む必要はないからだ。こういう雑誌を継続的に読むヒトの気持が、ぼくには分らない。こういうヒトたちこそ、こういう雑誌の真の敵なのじゃないか、とも思う。

　だからもちろん、こういう雑誌を継続的に作るヒトは立派である。なにしろ、読者が雑誌を読まなくなってくれるように導いてゆくのが、このヒトの仕事なのだから。

　「コエヴォリューション」の場合のそのヒトとは、ステュアート・ブランドだった。ぼくは最近になって知ったのだけれど「コエヴォリューション」はいつのまにか休刊していた。でも、ブランドが死んだわけじゃなかった。

　一九八四年の春頃か、「ホール・アース・ソフトウェア・レヴュー」なる雑誌がでた。一言で言っちゃうと、パソコンのソフトのカタログを季刊として出版する体裁のものだった。物珍しさで創刊号こそ買ったものの、あとは買わなかった。パソコンがなきゃあ、お話になんねえや、という気分ももちろんあった。でも、この雑誌を作ってるヒトがステュアート・ブランドだったから、気にはなっていた。ところが。

　ところが、この雑誌も、こないだ知ったのだが、姿を消していた。



　ステュアート・ブランドは、アメリカは西海岸のヒトである。西海岸人の考え方の基本にあるのは——

(一)とにかくやってみようか。

Chatting on the Line 0001

『コエヴォリューション』という

(2)永続的なものなんか、なにもないですヨ。

『コエヴォリューション』と『ホール・アース・ソフトウェア・レヴュー』がどこへ行ったのかというと、べつに西海岸人ブランドの(2)的精神に殉じたわけじゃなく、(1)的精神にのっとって姿を変えたのだった。つまり、ふたつの雑誌はひとつの雑誌にまとめられて、『ホール・アース・レヴュー』となった。新雑誌の自己宣伝文句は。

「コンピュータ時代のための道具と思想」

新雑誌は、ふたつの雑誌の性格をそのまま引きついでいる。『コエヴォリューション』色がまだ若干濃いが、『ホール・アース・ソフトウェア・レヴュー』色もはっきりと自己主張している。

たとえば一九八五年3月号だと、前者の色を代表するページは『環境保護主義者は毒か』で、後者のは巻末の『カタログ』。この『カタログ』は、一九八四年末にブランドが出した大著『ホール・アース・ソフトウェア・カタログ』の補充と訂正のページになっている。

「『ホール・アース・ソフトウェア・カタログ』は生きています。この欄では、最近に見かけたおもしろそうなソフト、いいソフトを紹介します。すでに書いた評価に誤りがあったときは、それもここで率直に直していきます」

訂正の一例。

「『バイト』のコラムニストのジェリー・プーネルは、私が書いた『バイト』評に不満である、と伝えてきた。私はつぎのように書い



た。〝この雑誌の問題コラムニストはジェリー・プーネルで、トニー・ファニングによると、プーネルは自分と自分の家族と自分の友人を宣伝するようなことしか書かないらしいのである〟。

「私の間違いだった。すまない。ファニングの証言の裏を取らずに載せたのはうかつだった。以下の文をその後につづけてほしい。〝しかし、プーネルの熱情的で主観的なコラムが、ややもすれば堅苦しくもなりかねない雑誌にいいバランスを与えているのである〟」

しかし、なんという訂正だ、と感心させられる。そればかりか、熱情的で主観的なプーネルのコラムも読んでみたい気持にさせるのだから、うまいこともうまい。書いたのはブランド。

しかし、「ホール・アース・ソフトウェア・カタログ」および「ホール・アース・レヴュー」のソフト補充訂正ページをじっさいに中心になって作ってるのは、どうもブランドではなさそうだ。じっさいにやっている男はアート・クライナーという名前の人物のようで、じじつ、「『ホール・アース・ソフトウェア・カタログ』は生きています」云々の口上を書いてるのもアートである。



これがアート。まるで関係ないけれど、マーシャル・マクルーハンはかつて次のようなことを言った。

「スプートニク以後、自然はなくなった。いまやすべてがアートである」

お！　なかなかいいじゃないか。マクルーハンって奴はやっぱ、少し早く来すぎた男だったようだ。

大冊「ホール・アース・ソフトウェア・カタログ」は――

(1)遊び(2)書く(3)分析(4)整理(5)計算(6)経営(7)絵(8)テレコミュニケーション(9)プログラム(10)教育……

という具合に用事別に分けて作られているが、最大のセクションは(8)のテレコミュニケーションである。そして、その項の責任編集者がアートになっている。

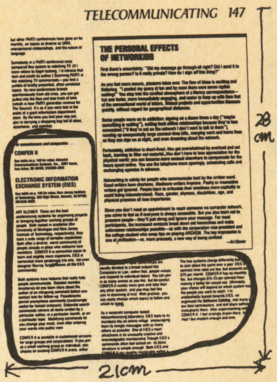
なぜ最大セクションなのかというと、とブランドは言っている――

「コンピュータは一にも二にも三にも、コミュニケーションの道具である、というアラン・ケイの言葉もあるし、じっさい、私もカタログを作るにあたって真っ先に設けたのは〝テレコミュニケーション〟の項である。なにを隠そう、じつは私がパソコンに深入りするきっかけになったのは……」

と、ブランドは一九八三年一月に初体験した〝EIES〟ネットワークに拠る六カ月会議の感動を語っている。



〃E―ES〃ネットワークについてはアートが「ホール・アース・ソフトウェア・カタログ」で説明している。つぎのように。



アトランダムに一行を記すと、「E―ESは、会員たちに、まるでオンラインの小さな村の中にいるような気持にさせてくれる」

アート・クライナーは書いている。

「いつの日か、みんながコンピュータでコミュニケートする日が来るだろう。このところ、そういう夢を見るひとびとがますます増えている。パソコンに拠るネットワーキングがじつに便利なので、みんな、これがいまの電話やテレビみたいにどしどし広がってくれればいいなあ、と思っている。そういう夢を抱いている企業もかなりたくさんある。AT&TとかIBMとかシアーズとかCBSとか。でも、こういう会社が計画中のシステムは、まだ、形もしっかりできていないのが実状。しょうがない。いまはまだ開拓時代なのであり、パソコンの持ち主が開拓者なのだ」

文章はさらにつづく。



一九六〇年代の末、ブランドは「ホール・アース・カタログ」を作った。これはベストセラーになり、カタログ・ブームを作った。その後、補充と訂正を加えて、一九八〇年代に入ると、「ネクスト・ホール・アース・カタログ」をだし、「ホール・アース・エピログ」を作り、そこではじめて〃パソコン〃の項目を加えた。

ナウ。レディズ&ジェントルマン…と、ブランドはアート・クライナーを紹介している。

「アートは「ホール・アース・カタログ」と今回のこのプロジェクトをつないだ張本人であります。かつて〃E―ES〃に関わっていたことも手伝って、「ホール・アース」のコンピュータ・スペシャリストになり、「ネクスト・ホール・アース・カタログ」の〃パソコン〃項では陣頭指揮をとってくれました。今回、このプロジェクトが決まったとき、かれはじつは休暇をとったばかりで、雑誌の歴史とマーケティングの誕生についての本を執筆する予定なのでありました。しかし、にもかかわらず、手を貸してくれて、友人たちのネットワークにも声を掛けてくれて、御覧のようなものを作りあげてくれたのでした」

ブランドは、そのヒト自身が、データベースというかネットワーキングなのであるね。



SOFT "VS" REVIEW

アメリカ代表『MacPaint』

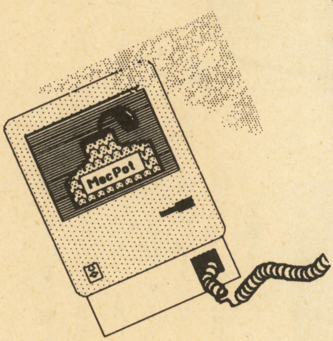
激突！日米ソフト対決

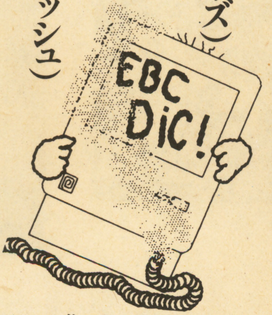
日本代表 インクポット（PC―88シリーズ）

アメリカ代表 マックペイント（マッキントッシュ）

違いがわからないあなたのための日米ソフト体験レヴュー

五木武利





CGツールの利用法

日米貿易不均衡問題とはまったく関係なく、日本とアメリカの似たようなソフトをとにかく使ってみて、比較してみて、勝敗をはっきりさせようじゃないかという意図のもとに、CG（コンピュータ・グラフィックス）ツールを今月のテーマとして取り上げることにした。

とにかく、この世にはCGと称するイラストのまがいものがはびこっている。マイコン雑誌しかりで、広告のページに載っているCGツール、いわゆる「お絵描きソフト」というやつの美しいサンプル画面を見てみても、作成者の並々ならぬ努力と忍耐に敬意を払いこそすれ、「絵」に対しては何の感情も湧いてこないのだ。

で、僕のような絵がヘタでごく平凡なユーザーにとって、CGツールに何が期待できるのかというと、これはもう単純にお絵描きを「遊べる」こと。このことを念頭において、実際の作業手順に従い、基本的な機能別に2つのCGツール――『Inkpot』と『Macpaint』――を比較してみることにした。

MacPaint		Inkpot	
このマニュアルの使用法	2	Inkpot を使う前に	—
MacPaint の基本操作	3	Inkpot の特徴	3
MacPaint の応用	9	ハードウェア構成	4
ラインとパターン	10	画面構成	8
テキスト	11	マウスとアイコン	10
ペイントブラシの使用法	12	起動方法と終了方法	13
パターンの変更	13	システムディスクのバックアップ	15
1ページ全体の使用法	14	データディスクの作成	17
1ページ内の絵の移動法	16	プリンタの機種変更	19
囲みの中を塗りつぶす方法	17	入門編	—
絵の選択と移動	18	ピクチャエディットモード	23
切り抜きと貼り付け	21	ペンとインク(タイルパターン)	24
4通りの消去方法	22	エアブラシ	28
きめ細かく図を仕上げる方法	24	定規とコンパス	29
強制機能	25	画面のスクロール	32
File メニューの使用法	26	プリントアウト	34
リファレンス	27	絵の保存	35
ツールの機能	28	応用編	—
略式命令法	32	漢字(文字、記号)の記入	39
その他の特殊キー	32	待避と復帰	41
		ルーペとレイアウト編集	44
		コピー／拡大／縮小	46
		回転／反転／リバース	49
		スクラップブックの使い方	51
		リファレンス編	—
		Inkpot 機能一覧	55
		アイコンリファレンス	57
		コマンドリファレンス	71
		付録	—
		マウスドライバ概要	83
		技術情報	93

▲マニュアル比較表。ページ数が多けりゃいいってもんじゃない！

マニュアル不要？

マニュアルにざっと目を通してみた。『Mac』のマニュアルの構成はとてもシンプル。ページあたりの文字数も少なく、図やサンプル画面をさりげなく配置していて、できるかぎり「見て」理解してもらえるように工夫されている。内容は実例中心で、マニュアルどおりにマウスをいじくってみれば、約30分程度で基本的な操作方法が自然と身についてしまう。

だけど、全体の印象としては「適当に遊んでみて下さい。そのうち憶えますよ」てな感じがして、ユーザーのお遊びゴコロを適度に刺激してくれる、そういうマニュアルなのだ。

一方、『pot』のマニュアルは、実際のお絵描きの手順とは無関係に個々の機能を詳しく説明している。おかしな言い方だが、いかにもマニュアルっぽい構成で、マイコンを買うとついてくるBASICのマニュアルと同じような印象（読む気がしない）を受けた。

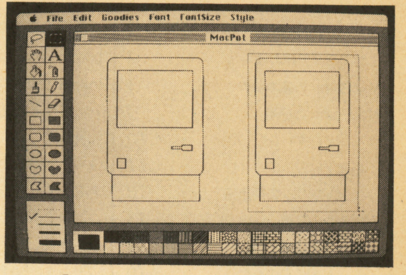
この手のマニュアルは最初から通読するとかえって頭が混乱してしまうので、必要になるたびに該当項目を調べるという使い方のほうが便利だ（と思う）。

双方ともマニュアル自体に面白みはないけれど、ページ数や文字量が少なく「たったこれだけ」方式で安心感を与えてくれるほうが僕のような凡人にとってはありがたい。『Mac』の勝ち。

恐怖の不完全四角形

マッキントッシュを描いてみようと思う。しつこいようだが、僕は絵が苦手なので、いきなりフリーハンドではビビるのだ。そこで誰でも描ける直線画、というわけで、まずは『Mac』を使ってみた。

最初にペンの太さを画面左下から選ぶ。次に「ボックス」を選び、ポインタ（マウスにあわせて動くシンボルマーク）を作図ウィンドウのなかに移動してクリック（マウスのボタンを押すこと）する。適当にマウスを動かしてみて、望みの大きさと形になったところ



▲「Ｍａｃ」で描いた、Ｍａｃの線画。右側のカコミ線は「領域指定」といって、コピー以外にもいろいろな使いみちがある。

でも一度クリックすれば四角形の出来上り。同じ要領でいくつかの四角形を組み合わせながら描いてみると、なーんとなくマッキントッシュらしきものができてきた。

お次はディスク装置。こいつはカギのような形をしているので「多角形」（連続して直線を引く）を使う。もし、机の上がデコボコだったり、アル中とかで手が震えてまともな直線が引けないときは、強制機能（シフトキー併用）を利用すると便利だ。角度が45°と90°のみに強制されるので、誰でもリッパな線を引くことができる。

さて、ここらで『ｐｏｔ』に交代。マニュアルを見たかぎりでは手続きは似たようなもんで、最初にペンの太さを選び、次にベタ（まっ黒け）のパターンを選んで「ボックス」を使って四角形をいくつか描き、「ライン」で線を8回引いてディスク装置を描く、といった具合だ。「多角形」がない分だけ『Ｍａｃ』より多少手数がかかるだろうけど、線画という基本的な機能の比較ではそれほど差はつかないだろう、とタカをくくっていた。

が、

問題は中太ペン（二番目に太い丸ペン）で四角形を描いた直後に顕在化した。なんと、コーナーの一部（二度目のクリック位置）が欠けてしまうではないか。

「これはひょっとして、バグというもんではなかろーか」

いろいろな太さの丸ペンを使って実験してみたところ、一番太いペンと次の太さのペンにこの病状が現われた。つまり、デカッコ丸の集合体で四角形を描くと、コーナーが欠けるようにプログラミングされているというわけだ。この規則性、単純性、明確性からしてもはやバグとはいえない。

「これはひょっとして、手抜きというもんではなかろーか」

おかげで、四角形を描くたんびに「ルーペ」でコーナーを修正するはめになってしまった。不便といおうか不条理といおうか不愉快といおうか、とにかく「面白くない」のである。

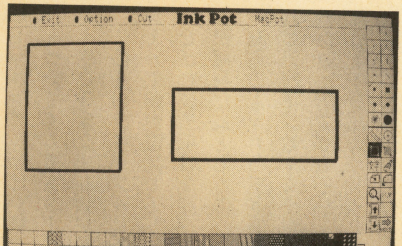
国産ソフトをナメてかかった僕の考えが甘かったようだ。せいぜい、一つ目マウスと二つ目マウスのクリックの使い勝手の差でも書いておけばいいだろうと安易に考えていたのに、まさか『ｐｏｔ』でまともな四角形を描くことができないなんてね。

『Ｍａｃ』の勝ち。

魅惑のフリーハンド

画面がなんとなくさびしいので、線画マッキントッシュのコピーを作っておく。

『Ｍａｃ』では「領域指定」を選び、四角形を描く要領で簡単にコピーすることができ



▲これが問題の「Ｐｏｔ」名物、不完全四角形。右下のコーナーに御注目！　最初からこれじゃあ、ちょっとメゲてしまうのだ。

日本代表『InkPot』

	MacPaint	Inkpot
ペン(鉛筆)で描く	・	
ペイントブラシで描く	+任意のペン先	任意のペン先
エアブラシで描く		
ライン(直線)		
ボックス(四角形)	・	
多角形		を応用
サークル(円, だ円)		
文字		
囲みの中を塗る		フリーハンド
自動的に塗る	・・・・・	
消しゴム		パターンを選びペンで消す
特定領域内を消す	・ + [BS]	を応用
画面全体を消す	をダブルクリック	を応用
命令のキャンセル	Edit (undo)	不可能
ルーペ	をダブルクリック	
上下反転	+Edit(Flip Ver.)	
左右反転	+Edit(Flip Hor.)	
白黒反転(リバース)	・+Edit(Invert.)	
回転	+Edit(Rotate)	
移動	・	を応用
コピー	・+[Op]	
連続コピー	・+[Op]+[Cm]	+[ESC]
拡大／縮小	+[Cm]	
スクロール		・
オリジナルパターン	任意のパターンをダブルク	
ページ全体の表示	をダブルクリック	
対象図形	Goodies(Brush.)	不可能
ふちどり	・+Edit(Trace.)	不可能
価格	Macのおまけ	18000円・38000円(マウス付)
プログラマ	Bill Atkinson	小松浩章
会社名	Apple Computer Inc.	㈱アスキー

▲基本的な機能の比較表。[　]はキー，(　)はオプションのメニューを表す。

る。同じ機能でも、「投げなわ」はフリーハンドで図形を囲めるので、複雑な絵をコピーしたり移動したり消したりするときに使うと便利。僕はどちらかというと「投げなわ」のほうが好きだ。「投げなわ」の線は四角形の「領域指定」と違ってすぐに消えてしまうけれども、囲まれた図形がブニョブニョと波打つ姿は見ているだけで楽しい。

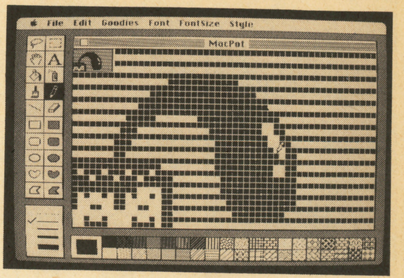
『pot』のコピー機能は『Mac』の、四角形の「領域指定」に該当する。ただし、『Mac』と違ってコピーする位置を確定するまでコピーされる図形は元の位置に居座ったまま全然動いてくれない。マウスを動かしてみても、図形を囲んだ四角形のワクだけが画面上をかけずりまわるのだ。

そのかわり、コピー先で3種類の効果を楽しむことができる。下地の図形を消してコピーしたり重ね描きができるほか、下地に図形がある部分だけを消してコピーすることができるのだ。ただし、『pot』のキャンセル機能は相当貧弱(というよりも、まったくない)ので、ココロしてイタズラするように。

わざわざ高価なコンピュータを使ってお絵描きをするからには、コンピュータでしかできない機能――たとえば、自分の描いた絵を自由自在に動かしていろいろなレイアウトを試みるという楽しみ――を期待するのが普通のユーザーだ。『Pot』はそれを裏切った。『Mac』の勝ち。

★似て非なる編集機能

線画マッキントッシュのモニタに、インクポットを描いてみようと思う。ついでに、いろんなところにいろんなパターンを貼りつけてやればかなりイケるのでは、とよんでいる。『Mac』の場合、インクポットの外ワクは「多角形」、ラベルは「ボックス」で描いた。ビンの口は「サークル」を使えば、マウスを動かしながら伸ばしたり縮めたりしてピッタリサイズの円(だ円)を簡単に描くことができる。次に画面下から好きなパターン(一つは僕が作った)を選び、「ペイント」を使って線で囲まれた領域を、選択したパターンで埋めてみる。……僕のセンスの悪さがモロに表示されてしまった。なんとなく不愉快。



▲「Mac」のルーペを使って修正しているところ。この状態でも「スクロール」や「ボックス」などの機能を使うことが可能。

『pot』での円の描き方は、いわゆる「心眼」方式だ。実際の円の姿は、その大きさと形を決めてクリックするまではお目にかかれない。たよりない四角形のワクを見つめながら、完成された円を心で見るしかないのだ。

「コピー」にしろ「サークル」にしろ「拡大縮小」にしろ、マウスをいろいろ動かしてみて、実際に図形がどういう形に変化するのかを自分の目で確認しながら描くことができないと、いくらお遊びだといえども不安でしょうがない。どうも『pot』の作者は、ユーザーのセンスを過大評価してるような気がしてならない。それとも「客」を選んでいるのだろうか。

と、不信の念をいだきつつも、インクポットの線画を描き終えたので、パターンを選んで「ペイント」しようとした。

が、

「ペイント」がないのだ。MSXのチャチなお絵描きソフトにもついている機能ですよ、『pot』の作者さん。カンベンして下さいよ。で、あわててマニュアルをひっくり返して読んでみる。でも作者の小松さんはカンベンしてくれない。これではフリーハンドで塗るしか方法がないではないか!

細めのペンを選んで、下絵の線を消さないよう細心の注意を払いながらマウスを操る快感はかなりスリリングだけれども、正直いってツライ。目が疲れるし、肩も凝る。この苦痛を、みんなと分かちあいたい気分だ。

「サークル」にしろ「ペイント」にしろ、プログラマならいざしらず、シロウト目にみて『Mac』の機能が格段すぐれているとは思えない。特に「ペイント」は、あってトーゼン・あたりまえ的なものだ。にもかかわらず『pot』にはそれがない……。作者の心を計りかねる、今日このごろでした。

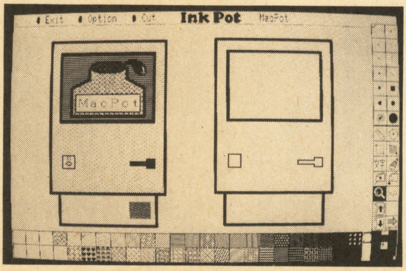
『Mac』の勝ち。

コピーツール

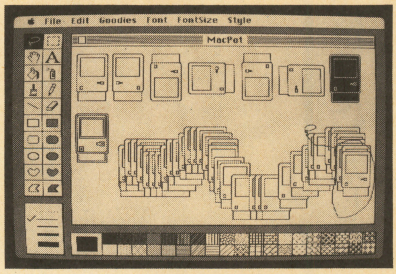
『pot』のおかげでフリーハンドに自信がついた。水滴(インク滴)でも描き加えてみようと思う。

例によって『Mac』から。いろいろと便利で面白い機能があるんだけど、「ペイント」できない『pot』に合わせるために、中太のペンで直接グリグリと描いてみることにした。修行のかいあって、わりとすんなりなめらかな水滴を描くことができたので、ついでに光が反射している白ヌキの部分を「ルーペ」を使って描いてみる。

「鉛筆」をダブルクリック(2連続クリック)すると、ドット(最小)単位で絵を修正するモードに切換わる。ドットそのものが拡大されるのでマウスの動きに余裕があり、思った



▲「Pot」のルーペ機能。右下の小さなファインダーに、水滴のごく一部が拡大表示されている。小さくてかなり使いづらい。



▲「Ｍａｃ」の編集機能オンパレード。左上の図形をもとに、反転・回転・リバース・ふちどり・連続コピーなどを使ってみた。

より容易に修正することができた。

例によって『ｐｏｔ』の登場。「ルーペ」を選ぶと、ふだんは現在位置インジケーターとして使われている画面右下のファインダーに、ポインタを中心とする部分が6倍に拡大されて表示される。「ルーペ」は他の機能と並行して常に選択しておくことができるので、『Ｍａｃ』のようにいちいち画面を切換えなくてすむのだ。感心、感心。

でも作図できる画面自体が拡大されるわけではないので、ドット単位の修正にはかなり神経を使う。マウスの動きにあそびがないため、注意してクリックしないとその反動でポインタがずれてしまう。それにファインダーが小さくて不便。左下の口唇を描いたとき、上下左右のバランスをとるのにえらく苦労した。

それと、機能別にキッチリとアイコン（機能を示すシンボルマーク）を分類してしまうよりも、『Ｍａｃ』のように「鉛筆」と「ルーペ」、「消しゴム」と「画面消去」といったような、互いに関連する機能をあわせもった作り方をしてくれたほうが助かる。さっきの『ｐｏｔ』の例でいうと、ファインダーの照準にあわせてクリックしたところ、ゴボッと大きな黒丸ができしまった。なんのことはない、極細ペン（『Ｍａｃ』の鉛筆に相当する）に持ちかえるのを忘れていたのだ。

「バカなユーザーだ」という声が聞こえてきそうだ。そう、世の中リコウなユーザーだけではない。世間は広いのだ。

『Ｍａｃ』の勝ち。

★手に汗握る手動ぬり絵

縮小版マッキントッシュをもとに、ありったけの編集機能を使ってみることにした。

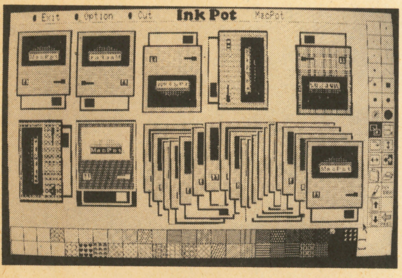
『Ｍａｃ』で特に面白かったのは、「投げなわ」を使った連続コピー。マウスの動かし具合によってはけっこう不気味な効果がある。あと、「ミラー」を使えば、万華鏡のような対称図形を描くことができたりして、オモチャとしては申し分ない機能だった。

『ｐｏｔ』も手順が違いこそすれ、「ミラー」や「ふちどり」の機能がない点を除けば『Ｍａｃ』と同じことができる。

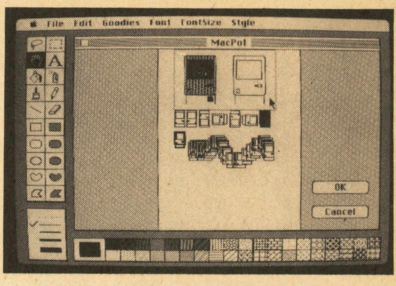
が、（こればっかし）

こまごまとした機能はともかく、いろいろといじくっているうちに『ｐｏｔ』には重大な機能がサポートされていないことに遅ればせながら気がついた。「移動」がないのである。

どういうことになるのかというと、たとえば図形を5ミリほど横にずらしてみようとする。「移動」できないから、とりあえずコピーしておく。図形どうしが重なってハミ出した部分が見づらい。で、消しゴム……はないか



▲「Ｐｏｔ」も、「ふちどり」以外は「Ｍａｃ」と同じように編集できる。でも、見やすいようにレイアウトするのがタイヘン。



▲「Ｍａｃ」のページ全体の表示。内側の四角形は、実際に画面に表示される範囲を示す。ポインタで絵を動かすこともできる。

ら、改めて白とか黒のパターンを選ぶ。次に細めのペンを使って、フリーハンドや「ボックスフィル」などを応用して消していく……。まあ、できないことはない。

マニュアルを比較したときに、『Ｐｏｔ』に関しては「必要になるたびに該当項目を調べて使うほうが便利」てなことを書いたけど、これは間違っていた。最初からきちんと熟読吟味して、できることとできないことをちゃあんと確認してから使ったほうがいい。『Ｍａｃ』の勝ち。

「待った」なし

なんだかんだと文句をいいながらも、写真を見るかぎりわりとスムーズに描いているではないか——と思ってもらったら大間違い。失敗・後悔の連続だったのだよ、実は。

『Ｍａｃ』は直前の命令だけはＥｄｉｔメニューの「Ｕｎｄｏ」で取り消すことができる。たとえば色（パターン）もれで画面いっぱいグチャグチャになってしまっても、「Ｕｎｄｏ」を選べば直前の「ペイント」を取り消してくれる。一つ前の状態に復活するわけだ。このキャンセル機能のおかげでかなり助かっているし、逆にいろんな冒険やイタズラを楽しむことができた。一番使いましたねえ、この機能を。

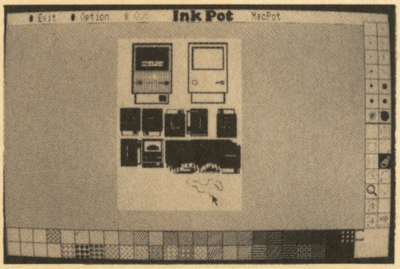
描いた絵が気に入らなくて、画面全体を消してしまいたくなったときは「消しゴム」をダブルクリックすればいいし、紙全体（Ａ４程度）を消して、新たな気分でお絵描きを楽しみたいときは「スクロール」をダブルクリックして、絵を見えなくなるまで移動させてしまえばいい。とにかく、失敗することを前提にして作られたソフト、というような感じ。

一方、『Ｐｏｔ』は実に底が浅い。凡人の気まぐれや失敗をそうやすやすと許してはくれないのだ。

命令は取り消せない。つねに男の一発勝負なのだ。危険を回避するにはアドヴェンチャーゲームみたいに、こまめにセーブしたり、画面を退避させておくほかない。

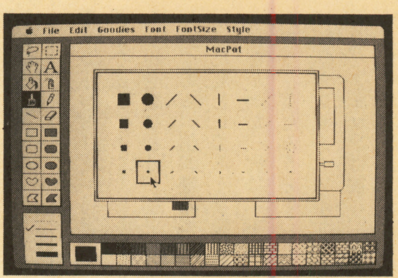
画面の消去も、「ボックスフィル」で白いパターンを塗るといった面倒くさいことをしなければならない。画面全体を消すには、いったん初期画面に戻したあと、絵のデータを「ＫＩＬＬ」する。「ＫＩＬＬ」だって？　ＢＡＳＩＣ言語にあわせてるつもりなんだろうけど、紙に絵を描いてるようなものなんだから「ヤブル」とか「マルメテ、ステル」とかにすればいいのに。

『Ｐｏｔ』にはまだ文句がある。プリンタやイメージスキャナを接続していない状態でこれらの機能を選んでしまうと、もはや逆戻りできない。ウンともスンともいわなくなって



▲「Ｐｏｔ」の場合、ページ全体を表示したままで絵を描くことができる。絵を動かすことはできないけど、わりと面白い機能。

●日本代表『InkPot』



▲「Mac」では、ペンとペイントブラシの機能を完全に分けていて、好みのペン先を選んで描く。ただし、フリーハンド専用。

しまうのだ。確認しないほうが悪い、といわれればそれまでだけど、そこは人の子、ありあまる好奇心をフォローしてくれるだけの親切さがほしかった。

『Mac』の勝ち。

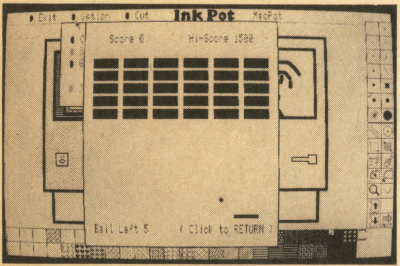
あんたの勝ち!

マッキントッシュの「机」の上で、新しいディスケットをイニシャライズしたりコピーしたりすることがどれほど感動的に簡単か、ということを説明すればキリがない。そのうえ、CPUの能力差や基本ソフト(OS)の違いにかかわる部分、たとえばファイル管理や処理スピードといった点も、あえて比較の対象にしないようにしたつもりだ。紙幅の都合で紹介できなかった『Mac』の機能も涙ながらに無視した。にもかかわらず、『Mac』の全勝、という結果に終ってしまった。

『MacPaint』は良くできたソフトだ。それ以上に、マッキントッシュ自体に「優しさ」を感じてしまった。おもわず抱きしめて頬ずりしてみたくなることも、しばしば。かなり危険なマシンなので、取扱いには注意を要する。特に、国産機を扱ってる人、又は扱ったことがある人はね。

それにしても、だ。『Macpaint』というすばらしいお手本があるというのに、後発のソフトハウスはいったい何を考えて『Inkpot』を作ったのだろう。なんとなく、「こんなもんでよかんべ」てな感じで、PC-88でもマッキントッシュの気分を味わえるという安易な気持ちで作られたソフトのような気がする。コンセプトのないマシンにはコンセプトのないソフトしか走らないのだろうか。日本のプログラマにはプライドというものがないのだろうか……。

価格や機能とは別の次元で『Inkpot』にはがゆさを感じてしまった。どうせなら、『MacPaint』の物真似に徹すればよかったのにね。これじゃあ遊べません。



▲オマケについてる、あのなつかしい「ブロックくずし」。イライラ解消のために遊ぶとよけいイライラする。「Pot」です。

	Macintosh	PC-8801mkII モデル30
CPU	MC68000(7.78MHz)	μPD780C-1(4MHz)
ROM	64KB	72KB
RAM	128KB	112KB
テキスト	ソフトしだい	最大80×25
モノクロ	512×342	640×200(3画面) 640×400(1画面)
カラー	−	640×200(8色)
拡張スロット	−	3
インターフェース	シリアル:RS-232C RS-422 マウス オーディオ 増設ディスク	パラレル:セントロニクス仕様 シリアル:RS-232C MIDI(オーディオ) データレコーダ
付属ユニット	マウス 3.5インチディスク	5インチディスク×2
価格	598000円	275000円
メーカー	Apple Computer Inc.	日本電気(株)

▲使用したマシンのスペック比較表。機能および価格は昭和60年5月1日現在の資料を参考にした。

『文法的人間』を読む

木山羊平

●エントロピーという語は、立派な物理学、深遠な逆説、あやしげな類推、飛躍する形而上学的空想などの、歴史的な重荷を背負った言葉である。情報理論家シャノンは最初、情報の尺度としてそんな曖昧な言葉を使うつもりはなかった。彼は「不確かさ」という語が無難な言葉だろうと思っていた。しかし、彼は数学者フォン・ノイマンと会って考えを変えた。ノイマンは彼に、その尺度はエントロピーと呼ぶのがよいと話した。「誰一人エントロピーとはどういうものか知らないから、論争する場合、君はいつだって有利になるだろう」。

（『文法的人間』39ページ）

ノイマンではないけれど、ぼくは『文法的人間』を読むまでは、エントロピーとUFOは見たことがないと信じていた。でも今はちがう。UFOは見たことがないけれど、エントロピーなら思いあたるふしがある。あ、もしかしたらあれがエントロピーだったのではないか。ノイマンの言うように、誰も知らないから見過すだけで、エントロピーは白昼堂々と今日も都内各所を徘徊しているのだ。

ぼくの知っているエントロピーはこんなふうに姿をあらわした。

AくんはKという女のコからデートの約束を取りつけようとしていたのだけれど、彼女の返事は「行きたいんだけど……」。この場合三点リーダーの位置にはデートに対して否定的な情報が省略されているのはほぼ確実だ。Kチャンとのデートには動かし難い実績のあるAくんは納得がいかなくて「何か用でもあるの？」と喰い下がった。「ちょっと友だちと福島へ行かなくちゃいけないの……」と彼女は逃げ切り態勢に入っている。

（待てよ、会社にカッコイイやつがいるって言ってたナ。そいつの田舎が福島じゃなかったっけ？ 福岡だっけ？……）

とAくんは想いを馳せる。

万事この調子で彼はズルズルと三年間もKチャンのことを想い続けていた。三年も付きあっているのに、Aくんには測り知れない理由によってデートの約束は取れたり取れなかったりした。彼女の情報は「不確かさ」の度合がかなり大きい。エントロピーが高いのだ。彼は頼りない経験則にしたがって、情報の欠落部分を補っていくしかない。それでまた、

想いを馳せてしまうのだ。

ついでに言ってしまえばKチャンは胸のエントロピーだってかなり高い。「不確かさ」の度合が大きいのだ。

＊

●通信は雑音に浸っている。なぜならば、雑音は無秩序だからである。そして無秩序は、むつかしく一時的な秩序よりも、簡単で長続きするというのが、古典的熱力学の公理である。

（『文法的人間』97ページ）

Kチャンの通信が無秩序だから、Aくんとの曖昧な関係は「むつかしく一時的な秩序」よりも簡単で長続きしてしまったようだ。しかも彼女の通信は古典的熱力学の法則そのままに雑音に浸っているから始末が悪い。

「秋波」と辞書を引くと「こびを表わす目つき。色目。もと秋の澄みわたった波の意で、美人の目もとの感じを形容したことから」と書いてある。Aくんにしてみればそのとおりかもしれないが、客観的に見ればこれは単なる「秋波（ノイズ）」だ。彼女の通信を理解するのに、妨げになるだけだから。

サイバネティックスの創始者ウィーナーは戦時中、軍の情報伝達をいかに雑音から救うかという研究をしていたのだそうだが、彼にそんな知恵はない。早くデートしたいだけなのだ。

＊

●いかなるシステムも（コンピュータも生物も）内部に何らかのランダム源を抱えていなければ、新たなものを生み出すことはできない。コンピュータでは乱数発生器がこのランダム源にあたる。（『精神と自然』237ページ）

情報から雑音を取りのぞき、「新たなものを生み出す」にはこれしかない、乱数発生器に勝負を賭けよう、と彼は心に決めた。

Kチャンとふたりして喫茶店に入るとAくんはすかさずプレゼントを差し出す。「ベリベリ」とエサにかかったKチャンが包みをひっぺがすのを見て、Aくんは内心「ヒヒヒ」と笑う。

なかから出てきたのは黒い小さな箱。スイッチがひとつ、赤いランプがふたつポツンポツンと付いていて、わきにはYES・NOと書いてある。スイッチを入れると赤いランプがチカチカと点滅し、YESに点いたりNOに点いたりを繰り返し、やがてどちらかのランプで止まる。「王様のアイデア」が優柔不断人間のために開発した「デシジョン・メーカー」だ。

「デートするかしないか、これで決めよう」とAくんは持ちかけた。これなら情報を妨げる雑音は何もない。おまけにこれは「新たなものを生み出す」ランダム源なのだ。

「一回勝負ネ！」とKチャンがスイッチを入れ、ランプはしばらくチカチカしていたが……NOのほうに止まる。

この情報には雑音もないし、確かに彼にとっても新たな展開になった。ただランダム源は彼に味方しなかった。エントロピーはどうも彼には冷たいらしい。でも世の中にはもっと過酷なエントロピーだってどっさりある。

＊

●コンピュータを使って、もし一兆匹の猿が一秒に十個のキーをでたらめに叩けば〝To be or not to be: that is the question〟という文を生み出すだけに、宇宙が生まれてこのかた今までに要した一兆倍以上の時間がかかるだろう。

（『文法的人間』173ページ）

これに比べたらデシジョン・メーカーのエントロピーなんて途方もなく低い。KチャンはYESのランプを点けて当りまえ、みたいに思えてくる。

サルに育てられたコンピュータが『ハムレット』の一節を書けるか、という問題に挑戦

したのは、エール大学のウィリアム・R・ベネットJr教授。彼のこの問題についての結論は、ざっとさきにあげたようなものなのだけど、サルにキーボードを叩かせるというこの無暴な実験でも、キーの配列をちょっといじくれば、システム全体のエントロピーはずっと下がる、とベネットは言っている。『ハムレット』の生まれる確率はそれほど馬鹿げたものではなくなるのだ。

彼は『ハムレット』の第三幕を詳細に調べて、最も良く出る文字四つはe・o・t・aで、最も出る頻度の少ない文字四つはj・n・q・zだという事実を割りだした。彼はさっそくこの指示をプログラムに組みこみ、つぎに、語の始めと終わりによく出てくる文字を統計的に割りだして、プログラムに取り入れた。それから、th・he・qu・exなど最も頻出する二字の組み合わせ、さらに三字の組み合わせについての統計規則をも組みこんだ。

こうして研究室のコンピュータは不眠不休で、サルはごはんを食べずにがんばった甲斐があったのか、どこかぼんやりと『ハムレット』を思わせる、こんな文章が打ち出されてきたのだそうだ。

“TO DEA NOW NAT TO BE WILL AND THEM BE…”

つまり、さまざまなシステムのなかには、エントロピーの状態に応じて、ある規則的な配列が起こりやすかったり、起こりそうになかったりするということらしい。

*

●フォン・ノイマンは、単純なシステムに対し、複雑なシステムの決定的な特徴を強調した。そのようなシステムでは、より単純なシステムでは不可能なことが可能になる、ということである。　(『文法的人間』401ページ)

というわけで話はまたまたAくんとKチャンに戻る。彼はこんなことくらいでめげるようなあっさりしたオトコではない。フォン・ノイマンの言うとおり、複雑なシステムは、単純なシステムでは不可能なことを可能にするのだ。ともかく「王様のアイデア」を信用して、優柔不断人間の友デシジョン・メーカーに賭けてみよう。さっきのサルが叩き出す『ハムレット』の話ではないが、ちょっとシステムに工夫をすれば、YESの起こりやすい状態にすることもできるのだから。

とはいうものの、いくらプライドがなくてKチャンに対してはいつも腰の低いAくんでも「二回のうち一回がYESに点けばぼくとデートしていただく、ということでいかがでしょうか……?」なんて、さすがに言い出せなかった。彼はようやく、ちょっとだけ頭を使ってみた。

彼はKチャンをもう一度、喫茶店に呼びだした。「つきましては先日おわたししたプレゼントをお持ちいただけないでしょうか?」と彼はひと言つけ加えておいた。

何も知らない彼女がテーブルにつくやいなや、彼はまたまたプレゼントの包みを差し出す。彼女が包みを「ベリベリ」とはがすと、なんとなかからはデシジョン・メーカーがもうひとつあらわれた。テーブルの上にはKチャンが持ってきたデシジョン・メーカーとあわせて、計二台の原始的ランダム源が行儀よく並んだことになる。

今度は、両方のデシジョン・メーカーのスイッチを同時にONにして、どちらか一方のランプがYESに点いたらデート、というふうに彼は約束を取りつけた。システムを複雑にすれば不可能が可能になるのだから……。

「一回勝負!」

と彼女はふたつのスイッチを同時にONにする。合計四つの赤い小さなランプは、しばらくの間チカチカと点滅を繰り返していたが、だんだんと往復のスピードを落として、やがて両方ともNOのランプで止まる。

*

●そういえば、コンピュータのONとOFFのスイッチをかなり数多く組み合わせた、多層的な関係を持ったシステムを作って、どのスイッチをONにするかOFFにするかを乱数的に決める、一種のオートマトンを作った人がいるんです。その結果生じたことをコンピュータに追跡させると、この純粋にランダムに組み立てられたシステムのなかに、ある種の同期性が生まれちゃうらしい。

（『技術の秘儀』101ページ）

となると、完全な無秩序なんて存在しないということになるのでは……？　こうなるとさすがのエントロピーもお手上げだ。もうほんとうに誰にも見えなくなってしまう。

過去半世紀にわたって、熱力学、遺伝学、言語学、認知心理学、脳生理学など分野を異にするそれぞれの先端で多くの科学者が頭を悩ませたのが、この問題だ。彼らはみな、無秩序のなかに紛れこんでいる秩序を捜しだそうとして、エントロピーに群がった。

『文法的人間』は、情報をキーワードにして過去半世紀のこれらの科学の成果を包括的な視点からながめるようにして書かれた本である。著者のジェレミー・キャンベルはロンドン=スタンダード紙の記者として活躍中の評論家。研究者ではない。そのためか、野心的な内容の本でありながら、きわめてわかりやすく書いてある。四百ページを超えるデブな本だけれど通して読めば、手軽に現代科学に入っていける。

ルーレットの気まぐれな一回転がいつのまにかボルツマンの熱力学につながり、DNAの二重らせんがいつのまにかチョムスキーの生成変形文法につながっている。一見しただけでは単なるデタラメにすぎないものが、ほんとうは見えない糸で操られてでもいるかのように奇妙な秩序でふちどられていたりする。

昔なら「神の力」で片がついたのかもしれないが、神が死んだことさえ忘れかけているAくんの場合、「王様のアイデア」の乱数発生器しか頼りにできない。

「あなたは神を信じますか？」

と見ず知らずのひとに訊かれても、スタコラ背中まるめて逃げていくのが関の山。でも乱数を信じても神を信じても結果は同じなのだ。どちらもAくんには味方しない。

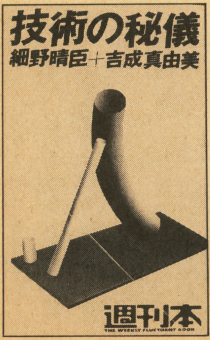
「乱数表は死んだ」と佐々木信也も言っている。

＊

・『文法的人間』はジェレミー・キャンベル著、中島健訳で青土社より刊行されており、定価二六〇〇円で買えます。

・『精神と自然』はグレゴリー・ベイトソン著、佐藤良明訳で思索社より刊行されており、定価二四〇〇円で買えます。

・『技術の秘儀』は細野晴臣と吉成真由美の共著で朝日出版社より刊行されており、定価五〇〇円で買えます。







ROUND ABOUT…

クリスマスに"ピーナッツ"を

「ピーナッツシステム」こと、PCJrがIBMで初のホームコンピュータとしていささか派手めのデビューを飾ったのは、つい去年のはじめのことだったのに……なぜか早くも製造中止。PCJrは、IBMPCがオフィスコンピュータとして成功した勢いに乗ってホームコンピュータ市場にも乗り込もう、というIBMの期待をその小さな体に背負いこんでいたのだが、発売からわずか一五、六ヶ月しか経っていない今年4月に生産を打ち切られてしまった。

IBM側が正式にPCJrの製造中止を発表したのと同時に週刊誌も相当に盛り上がっていて、「ニューズウィーク」(四月一日号)などは、PCJrが失敗したのはIBMPCの成功で自信が過信になってしまったIBMが市場を甘く見ていたからだ、と追い討ちをかけるような悪口を書きたてている。

—PCJrのキーボードはハ虫類を思わせるゴム貼りで、触り心地は最悪。それに、大部分のビジネスソフトはもう一台ディスクドライブを買わないと走らないし、金をかけてメモリーを拡張しないとビジネス用としては使いものにならない。

しかし、売れないのは何もPCJrだけではない。この記事によると、コレコやテキサスインストゥルメントなどのハードメーカーは既にホームコンピュータ市場をあきらめた様子だし、コモドールは売り上げ急落、アップルも三月半ばの一週間、在庫を減らそうと工場を閉鎖しているという。



去年のクリスマスにはアメリカのホームコンピュータ市場で面白いものが見られたのだそうだ。アメリカじゅうのマイコンショップが「二割三割は当たりまえ!」とばかりに秋葉原化してしまったのだ。このことに関しては「ビジネスウィーク」(四月一日号)に詳しかった。

毎年クリスマスを含む10月から12月の間にホームコンピュータの年間売り上げ台数の約半数が売れる、といわれている。去年IBMはこの時期に四〇〇万ドルをかけて大々的にクリスマスキャンペーンを打ち、ほんとうなら本体だけで一二〇〇ドルで売るべきPCJrを、カラーモニターやソフトなど付属品をつけて八〇〇ドルにまで値下げし、アップルIIc、IIeを向こうにまわして一〇〇〇ドル以下の値引き合戦を展開したのだ。

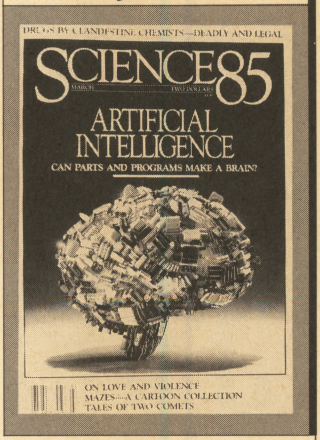
こんなわけでPCJrは自滅したわけだが、どうもIBMは、こんなことくらいでホームコンピュータ市場から手を引くなんていうことはしないようだ。

「ビジネスウィーク」の記事にはこの一件について次のような専門家のコメントが付いている。

—PCJrが一〇〇〇ドル市場からの撤退を決めたからといって、とりたてて問題が生じるわけではない。アメリカのホームコンピュータの売り上げは昨年の四億一〇〇〇万ドルから今年は五億七〇〇〇万ドルにまで上昇するだろう。コモドール、アタリ、それにPCJrにかわるIBMの新機種をも巻き込んで、一〇〇〇ドル戦争は拡大していくだろう。

ROUND ABOUT…

AIをめぐるある戦いの記録



アメリカの科学誌『サイエンス85』が3月号で「人工知能――パーツとプログラムで脳ができるの?」と題して、AIの小特集を組んでいる。

なかでも面白いのは、AI研究者のほとんどを敵にまわしてかれこれ二〇年間もたったひとりで論陣を張っている哲学者がいるという記事だった。ヒューバート・ドレイファスという名のこの現象学者は、カリフォルニア大学バークレイ校の教授で、七二年にはその名も『コンピュータにできないこと――人工知能の限界』といういかにも意地の悪そうな本を書いている。

ひとがどんなことを考えてもあらゆる思考は演算に置き換えることができる、という自信が初期のAI研究者にはあって、彼らの知っている最新の認知科学についての知識に照らしてみれば、ドレイファスが研究してきたハイデッガーの現象学など時代遅れとしか見えなかった。

――精神は内在的な規則にしたがって働らくのではなく、日常とひととの関係から生まれる実践によって働らくもの、それを支えるのが直観であり経験なのだ。

簡単にいうと時代遅れと決めつけられたハイデッガーの考えかたとはこういうものだから、AI研究者がいうように、思考が演算に還元できるというのが正しいなら、永年現象学でメシを喰ってきたドレイファスにしてみれば、これはもう徹底交戦しかない。

――コンピュータが考えるようになるなんてありえない。ひとがどういうふうに考えるのかということをうまく説明するような精密な規則にまで、科学者が辿りつくことなどありそうにないから。

と彼が言ってもAI研究者は「それは地球は平らだと言って科学を信じないのと同じじゃないか」と冷たく突き離すだけだった。

でも、七〇年代になると彼の立場は微妙に変わってきた。彼が考えを変えたわけではなくAI研究者が彼を批難する調子も変わらなかったが、誰も彼が間違っているとは言わなくなったのだ。

このころMITやカーネギーメロン大学の研究室に、かなり広い範囲にわたって、演算規則にしたがって判断できるプログラムが現われはじめ、その反面ひとの判断がいかに効率のよい推論のジャンプ(いわゆる勘)に頼っているかが明らかになってきたからだ。

――チェスの名人は何百もある手をひとつずつ分析するのではなく、正しい駒の動きがひらめくと最良の手に飛び移る。これが直観的な反応です。

多くのAI研究者が、推論のジャンプでさえ演算に還元できるかもしれないと考えはじめた今、この論争は大詰を迎えつつあるようだ。「推論のジャンプがコンピュータに乗れば、プラトン以来の哲学は用なしになる。そこから先はテクノロジーの仕事だ」と、ドレイファスは結んでいる。

それにしてもこの話、OA化による人員削減闘争に、どこか似ているような気がしてならないのだが……。

ROUND ABOUT…

楽しみながら専門家を作ろう



パソコン用のエキスパートシステムが、「ニューズウイーク」（五月六日号）に新製品として紹介されていた。

エキスパートシステムとは即戦力派の人工知能のこと。要するにコンピュータを「その道ひと筋」の専門家にしてしまい、考えるのが途方もなく面倒なことや曖昧で判断に困るようなことを、人間のかわりにコンピュータに考えさせ決めさせようというものだ。医学とか地質学を学んだ大型コンピュータのなかには、既に病気の早期発見をしたり石油を捜しあてたりという超頭脳労働に従事しているものもいるのだそうだ。

この記事で扱われているエキスパートシステムはパソコン用ソフトばかりだから、大型コンピュータで実用化されているほどの難問の解けるものはない。でも、パソコンにそんな超頭脳労働を強いるようなユーザーもいないだろう。

ただ注意したほうがいいのは、ここで紹介されているソフトウェアはどれも「シェル」と呼ばれるもので、エキスパートシステムの骨格でしかないということだ。つまり何も知らない、頭が真白の状態で売られているのだ。だから苦労してユーザーがものを教えてやらないと、打てば響く専門家にはなってくれない。コンピュータが専門家になる前に入力に専心したユーザーのほうが専門家になってしまうという事態も考えられなくはないわけだが……。

たとえば「ナリッジ・デリヴァリー・システム」（KDS社）の場合、〝YES／NO〟の質疑応答を繰り返しながらコンピュータに知識を与えていくというシステムになっている。「猫」について教えたいのなら「四本足で羽根のない動物は？」と訊く。コンピュータが「犬」と答えたら「猫は四本足で羽根がなく、にゃあと鳴く」というふうに弁別材料を与えてやればいい。このソフトでは、四〇九六事例のプログラムを作れ、一六〇〇の規則を理解し、推論結果が曖昧なら、三つまでのありうる解答が出せるというから、本気で取組めば、かなりの専門家を育てられそうな気もする。サンプルとして自動車修理用と医療診断用のプログラムが付いていて値段は七九六ドル。

そういえばカーネギーメロン大学の研究室で、キーボード操作ロボットを介して、エキスパートシステムが「ローグ」というRPGを超特急、超高得点で終了したという話を「サイエンス」（四月号）で読んだ。コンピュータゲームをコンピュータが解くなんて、自動車がタクシーに乗るようなものではないか！　野球はプレイヤーがやる。コンピュータゲームはプレイヤーがキャラクターにやらせる。この「ローグ」エキスパートシステムでは、プレイヤーはさらにもう一歩後退。プレイヤーはうまくゲームを解くプログラムを作るわけだから……。

パソコン用の秀れたエキスパートシステムが出てくれば、これはもう「ウイザードリー」をコンピュータに解かせるコンテストが開かれるに決まっている。

「バグ・ニューズ」は、あなたの意見を求めています。

ニューメディアというわけのわからない言葉が世の中に登場してかれこれ5年。あれよあれよというまにキャプテンをはじめとする種々雑多な、いわゆるニューメディアと呼ばれるものが現実のものとなりつつあります。

これらを、「俺には関係ない」とか「わしには理解できん」といった理由で無視することはとても簡単なことです。

しかし、システムがどうであれエンド・ユーザーとして求める「ニューメディア」とはいったい何なのか、ということを我々スタッフは読者のみなさんと一緒に考えていきたいと思っています。

ニューメディアという言葉の定義はあえてしません。参考までにいくつかのテーマをあげておきますが、読者のみなさんのニューメディアというものに対する怒りや失望といった、自由で率直な意見を期待しています。

(テーマ例)
●データベース
●VAN・LAN
●ビデオテックス
●VRS
●PCM(高忠実度音声)放送
●ネットワーク
●INS・ISDN
●テレテキスト
●CATV
●テレコミュニケーション
その他、ニューメディアらしきもの

〈宛先〉
〒102東京都千代田区麹町4-5
紀尾井町レジデンス5F
株式会社　ビー・エヌ・エヌ
バグ・ニューズ編集部行



番外お知らせ

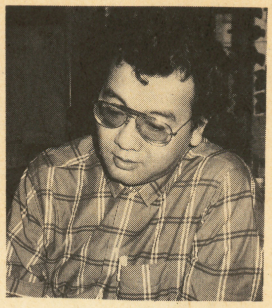
㈱BNNでは「バグ・ニューズ」創刊を記念して、特製オリジナル・ソフトウエアを、なんと生ディスケットより安い超低価格480円にて発売中です。ディスケットの中には、「バグ・ニューズ」のCMやロードランナーのオリジナルパターン(20面)がびっしり。パッケージは創刊号の表紙と同じです。お近くのマイコン・ショップでお求め下さい。

〈PC-8801mkII(SR対応)DISK5"-2D, PC-9801FDISK5"-2DDの2種類。PC派でない方も、ただの生ディスケットとして10枚まとめて(4800円!)お買い上げ下さい。〉

昔の名前が出てきます

鏡明

山本陽一



山本　ついこの間、『遊撃手』の終刊号で対談していたときに、鏡さんには「この雑誌、ホント惜しいよな」って言ってもらったばかりなんですが、また新しく『バグ・ニューズ』という雑誌を作る破目になってしまいました。今度はついでに『BNN』という会社まで作ってしまったんです。

鏡　ホント!?

山本　創刊号のときには、電車の中吊り広告も打つんですよ。

鏡　え!『バグ・ニューズ』というタイトルで……!

山本　ええ。ハードメーカーは『バグ・ニューズ』という誌名を聞いただけで、「ウチの製品のバグを載せるんじゃないか」って戦々恐々としているみたいです。

鏡　そういうときは「意味がちがう」って言えばいい。BはナントカのB、UはナントカのU、GはナントカのGって……。で、どういう雑誌になるの?

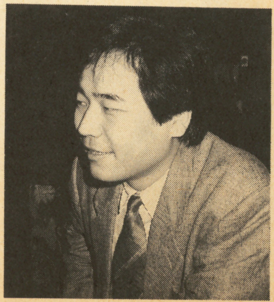
山本　全体の三分の二くらいは『遊撃手』の流れを汲んだ誌面構成になっています。ただ『遊撃手』は……

鏡　ちょっとマニア向け、すぎた?。

山本　それもありますし、デスクワークが主体で、少し書斎派的な大人しいところがあったんじゃないかって反省しているんです。だから『バグ・ニューズ』では、あとの三分の一を取材に充てようと思っています。創刊号から徐々に取材ページを増やしていくつもりです。

鏡　タイヘンだよ、取材は。コンピュータという枠のなかで誰に何を聞くか、というのは非常に難しいことだと思う。

山本　取材に関しては、パーソナルコンピュータという枠のなかに閉じこもらず、少し枠を広げていきます。そういう意味で今、比較的注目しているのは、アメリカのデータベースなんです。これとからめて通信やネットワ



ーク、これらを取材のメインに据えていきたいと考えています。

鏡　あれも一般的になるのは何年も先のことでしょう。そうでもないの？

山本　このところ回線はだいぶ使いやすくなってきているんです。でも、ふつうのひとは日本にいてもアメリカのデータベースというものを利用できるんだ、ということすら知らないでしょう。そこのところは『バグ・ニューズ』できちんと紹介していきますから。

鏡　この四月に電電公社がNTTに変わったことだし、面白そうだね。

山本　会社をつくったものの雑誌を編集しているだけでは進歩がないから、いっそのことコンピュータ・ネットワークを組みたい、と思っているんですよ。

鏡　え！『BNN』は雑誌を出す一方でネットワークも作るっていう意味？

山本　すでにコンピュータ・ネットワークを作り始めているソフトウェア会社もあります。『BNN』ではネットワーク上でどういう情報をいかに展開するのか、という企画の仕事をやりたいんです。その他、パッケージ・ソフトウェアの企画も積極的にやります。会社全体の業務内容としては、企画が半分、編集が半分というところでしょうか。

鏡　しかし、ニーズにあったいい情報、つまりそこしか持てない情報をどうやって作り出すか、というのはけっこう難しそうだ。

山本　去年あたりから話題になっている気象情報ネットワークなんて、そういう意味ではぴったりニーズにあっていますね。この間、テレビで気象産業のルポルタージュを見たんですが、いちばん面白かったのは、カナダの『テリドン』というネットワークでした。カナダの農民が『テリドン』の気象情報を欠かさず見ているんですが、それがソビエトの気象情報なんです。ソビエトの小麦輸入量がつねに世界の穀物市場を左右しているから、ソビエトの小麦の生産状況がいいときは、カナダでは減作しないと、農家にとっては死活問題になるわけです。

鏡　そういう気象情報なら、ぼくも仕事で使うことがあるよ。CM撮影のときなんて一回で何百万、下手すると何千万という金が動くのに、「ちゃんとセッティングしたけど雨でした」では済まされない。

山本　あと、西ドイツで病院が気象情報を気にしているという話が面白かったですね。低気圧が接近すると血が止まりにくくなるから大きな手術はひかえるんだそうです。

鏡　そう言えば、衛星通信を使った病院専門のネットワークがアメリカでスタートしたね。これには三種類あって、ひとつは病院内に娯楽を提供するという患者向けのもの。それにアメリカのどこそこでは今どういう手術が行われているか、というような医者向けのもの。あとはリハビリテーション用。ああいうものには毎日15分間どういうことをやらなければいけないというような決まりきったルーティンがあるでしょう。要するにそれを流して、患者はモニターを見ながらリハビリをやるわけなんだ。で、田中角栄じゃないけど、最終的にはディスクとかテープに収めて、退院後それを使って在宅治療する。病院というのはいいな、と思う。みんなそれを切実に必要だと感じるだろうから。

山本　ネットワークの面白いのはそういうところでしょうね。気象の話とか病院の話とか出てきましたけど、ネットワークに対するニーズで、もっと面白いものがいろいろと出てくるんじゃないですか？

鏡　でも、病気とか天気の場合、相手側のニーズって、ものすごいじゃない？　そういうふうに情報とニーズが具体的に結びつくものは少ないという気がする。

山本　そうでしょうか？

鏡　人間誰でも「知っている」というだけで満足していることというのがあるでしょう。かつて『ポパイ』とか『ホットドッグプレス』とか、いわゆるカタログ雑誌がブームになっ

たときには、「知ること」それ自体に意味があった。実際にはどうだっていいことでも「イマ、西海岸ではこうやるのがハヤッてる」という程度の情報があれば、受け手は満足していたわけです。だけど、今みたいに何を見ても聞いても情報でいっぱい、という状態になってしまうと「知る」や否や飽きてしまう。その次の情報の切り口というのは、まだ見つかっていないでしょう。

山本　キャプテンにしても、一般のニーズから出てきたものではなくて、企業のほうが投資して、一方的に未加工の情報を流しているわけですから……。情報がいかに一般レヴェルで加工され消化されていくのかということは、今後にかかっているでしょうね。

鏡　情報の加工法としては「正しいのはこうだ」というような、オピニオンあるいはモノサシになる情報を作るという方法はあるだろうけれど、現状ではモノサシもなかなか作りきれないんだろうなあ。

山本　どんな小さいことでも一次情報にはなりうるわけだから、それを無限に収集することはできるんです。ただ大切なのは、情報の加工もしくは選択、つまりテレビの制作とか新聞の編集にあたるような仕事なんだと思います。コンピュータ・ネットワーク上に情報を流す場合、どうしても編集企画という仕事が重要になってくるという気がしますね。

鏡　ぼくは毎朝「おはようテレビ朝日」という番組を見ているんだけど、そのなかに新聞評をやるコーナーがあるんだ。要するに、その日の朝刊を並べて一面と三面とスポーツ・芸能欄をコメンテイターが解説してくれるわけ。これがけっこう面白い。

山本　情報を加工してくれるわけですね。

鏡　しかも一紙だけじゃなくて、複数の新聞についてコメンテイターが「これはこういうことです」とか「今日のトップ記事の取り上げかたはこの新聞がいちばんいい」とか解説してくれるの。あれは企画としてはイージーだけど、なかなか面白いよ。満員電車に乗ったときなんか、自分の読んでる以外の新聞を読んでいるひとがいたら、ちょっと見てみたくなるじゃない？

山本　見出しがちがってたりして……。

鏡　そう、見出しのちがいって面白いと思う。たとえば『朝日』しか読んでいないひとは、『朝日』の世界しか知らないでしょう。「いや、別の世界もあるんだ」ということがあの番組を見ているとよくわかるんだ。

山本　コンピュータ・ネットワークは、情報をつきあわせたりクロスさせたりという点では意外と弱いのかもしれません。つまり、選んで選んで情報の幅を狭めていくわけですから、あるルートをたどると、そのルートがそのひとの持ちうる情報の全てになってしまうんです。どこまで他の情報と相関的に捉えることができるか、というのは問題でしょうね。

鏡　それにしてもタイヘンだよ。『遊撃手』のようなソフト批評だって続けていかないといけない。去年一年で、ソフトの数だって莫大な量になっているようだし……。

山本　今年の末には日本のソフトもかなり質が上がりそうな気配ですよ。

鏡　いくら質が上がっても任天堂の『ファミリー・コンピューター』には勝てない。

山本　全然相手になりませんね。

鏡　どこだって入荷すれば必ず売り切れちゃうんだもの。

山本　今、オモチャ屋の店頭で『ファミリー・コンピューター』単品の占めるシェアがだいたい三割だそうです。

鏡　あれでジョイスティックが付くようになればコワイモノなしだよ。

山本　別売のジョイスティックがあるんだそうです。

鏡　ほんと？『ゼビウス』なんてジョイスティックでやらないと全然ハナシにならない。みんな、いちばん最初のアンドア・ジェネシスあたりで挫折してるみたいだから……。

筆者紹介

紀田順一郎（きだ　じゅんいちろう）
１９３５年生まれ。評論家。早くからパソコンに取り組み、書斎人のパソコン活用（ワープロ、データベース）の有効性を主張。近著『ワープロ書斎生活術』（双葉社）。

青山　南（あおやま　みなみ）
１９４９年生まれ。翻訳家・エッセイスト。『ブルータス』『本の雑誌』等にエッセイを好評連載中。今後、アメリカのコンピュータ情報を〝青山流〟で伝えていただく。

畑中佳樹（はたなか　よしき）
１９５８年生まれ。東大大学院博士課程在学中。専攻は英文学だが、『ブルータス』に映画評を、『ユリイカ』にテキストアドベンチャーゲーム論を、と広範囲に活躍中。

黒川　尚（くろかわ　ひさし）
１９６１年生まれ。神戸市立外語大学在学中。インフォコムのテキストアドベンチャーゲームはすべて解いたという経験をもとに、解法のコツを語ってもらう。マニア必読。

小田嶋 隆（おだしま　たかし）
１９５６年生まれ。ゴールデンウィークにフィリピンへ行ってきた。帰国後の第一声は「いゃあ、コンピュータなんて暑くてやってらんねえぜ」。

古瀬幸広（ふるせ　ゆきひろ）
１９６０年生まれ。イスラム学を修めたという経歴の持ち主。「もっとマイナーな情報を……」と熱っぽく語る姿には気迫がみなぎる。

津田　宏（つだ　ひろし）
１９６５年生まれ。東京大学理学部情報科学科３年在学中。FM7のユーザーで、アドベンチャーゲームを作ってみたいそう。しかし学業が忙しくてままならない。

安田　均（やすだ　ひとし）
１９５０年生まれ。ＳＦ翻訳家。無類のマイコンゲーム好きで、愛機ＡＰＰＬＥは毎日フル稼動状態。本誌では、本（小説）とゲームの関連性について語っていただく。

鏡　明（かがみ　あきら）
１９４８年生まれ。ＳＦ作家でありCMクリエイターでもあるという超多忙人間。本誌ではさまざまなジャンルの人と対談していただく予定。

古川タク（ふるかわ　たく）
１９４１年生まれ。イラストレーター。人気のパズル雑誌『パズラー』の表紙を始めとして『現代思想』『ComputerToday』に連載。目下の関心事は〝アニメーション〟である。

古屋美登里（ふるや　みどり）
１９？？年生まれ。本誌の紅一点。現在、アンディ・ウォーホールの弟子だったという神秘の女性〝イーディー〟の自伝の翻訳に取り組んでいる。

林　伸夫（はやし　のぶお）
１９４９年生まれ。『日経パソコン』記者。超人気ゲーム〝ロードランナー〟を日本に初めて持ち込んだ人。愛用のパソコンはマッキントッシュである。

会津　泉（あいづ　いずみ）
１９５２年生まれ。アップルIICについてくるマニュアル『はじめてのあっぷる』をプロデュース。他の凡百のマニュアルとは一線を画すわかりやすさが好評。

ピーター・バラカン
１９５１年生まれ。火曜深夜ＴＢＳで放映されている〝ポッパーズMTV〟のVJ。歯に衣着せぬというか、キライなものは「キライ」と言ってしまうところが好評。

今月号で取りあげた主なパッケージソフト

●ゲーム

（　）内は本文ページ

I・O・シルバー：AppleII (16)
レスキュー・レイダース：AppleII (20)
シャドウ・キープ：AppleII (58)
銀河ヒッチハイク・ガイド：AppleII (66)
カレイジアス・ペルセウス：PC88／mk II／SR, FM7／NEW7／77, X1／ターボ(76)
ファンタジアン：PC88／mkII／SR(78)
オホーツクに消ゆ：PC60／88／98, FM7(80)
エルドラド伝奇：PC88／mkII／SR／98／E／F, FM7／NEW7／77 (82)
アゲイン：PC88／mkII／SR, FM7／NEW7(84)
ロックンローラー：FM7／NEW7／77(86)

●グラフィック

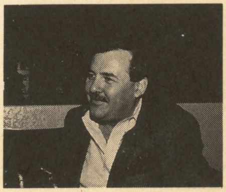
インクポット：PC88／mkII／SR (98)
マックペイント：Macintosh (98)

STAFF

編集長 ―― 山本陽一
副編集長 ―― 藤野　洋
編集スタッフ ―― 臼杵明宏
狐塚　淳　西村正人
早川裕子　小林静子
目次デザイン ―― 宇治　晶

☆☆☆☆☆☆☆☆☆ FROM EDITORS' ROOM

▼バグ（BUG）。英語で害虫のことだが、コンピュータ用語としてはソフト上の欠陥を指す。これがあるとプログラムが動かなかったり、時として何億円もの価値のあるデータが一瞬にして消えてしまったりする。え？　いまさらそんなコトバを説明するなって？　うーん、そうだろうか。ぼくの回りでは、「BUG」というコトバの意味を知らない人間の方が多い。技術の進歩は早く、ぼくたちは追いつけない。技術についてもっとよく知りたい。そうすれば新しい展望が開けるかも知れない、とおもうのはぼくだけだろうか。（山本）



写真の人物は、ロー・R・アダムズ氏。かつてハイブラウなコンピュータ雑誌として人気のあった『ソフトーク』の常連ライターだった人だ。『ソフトーク』が昨年夏に休刊してからこっちは、『ウィザードリーⅣ』の企画を手がけているそう。出来上がりが楽しみだね。

次号（9月号）は、8月8日ごろ発売！

8月号 Bug News
第1巻第1号通巻1号
昭和60年8月1日発行
定価480円
発行人・樺島正博
編集人・山本陽一
発行　編集所
株式会社　ビー・エヌ・エヌ
東京都千代田区麴町4丁目5番地
紀尾井町レジデンス5F（〒102）
TEL 03・238・1321（営業）
03・238・1322（編集）
FAX 03・238・1323
振替口座　東京7-18397番
発売元
株式会社　河出書房新社
東京都渋谷区千駄谷2-32-3（〒151）
TEL 03・404・1201（代）
振替口座　東京0-10802番
印刷所
大日本印刷株式会社
東京都新宿区市谷加賀町1-1-1

料金受取人払

郵便はがき

102

市ヶ谷局承認

1141

差出有効期間
昭和61年6月
7日まで
郵便切手はいりません

（受取人）

東京都千代田区麹町4—5
紀尾井町レジデンス5F

（株）ビー・エヌ・エヌ

「バグ・ニューズ」
編集部 行

●御住所 〒 ☎		
●御氏名（ふりがな） 男・女		●年令 才
●御職業	●在学校名（学年・専攻）	
●お持ちのパソコン機種（年式）	●御購読の新聞・雑誌	
●御買上店名	県 区 市 町 店	

Bug News **創刊号** より読者のみなさまへ

BugNewsでは編集上の迷いや疲れを吹きとばす安直で高邁なひと言を心待ちにしています。このハガキが2号を作り、2号のハガキが3号を作るといえばハッキリ言って、言いすぎなのですが、言いすぎでないと考えてくださってもけっこうです。だからこのハガキを投函して、ついでに次号も読んでもらえたら、嬉しいんですが、ネ。

本誌記事中まったく

は

だから にこっ

本誌記事中まったく

は

だから ボ〜〜〜…

編集部にこれだけは伝えたい！　私は

だから ず――い

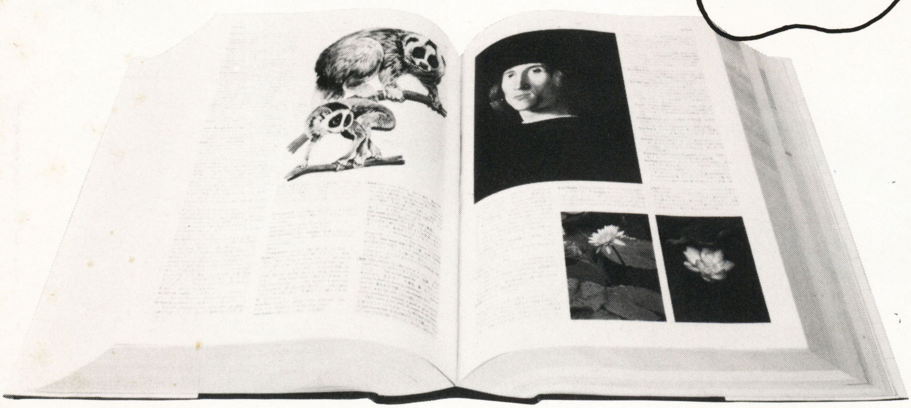
Bug Newsでとりあげてもらいたい記事は

だから ドキドキドキドキ

カラー満載。

目に楽しいオックスフォード

全国の書店で
好評発売中！



権威ある辞典が、本格カラー版に。

辞典編纂の最高峰と言われるオックスフォード大学。その権威ある辞典をもとにして、そこに親しみやすいカラーを盛りこんでつくった、英和大辞典です。

4,000点のカラーを満載。

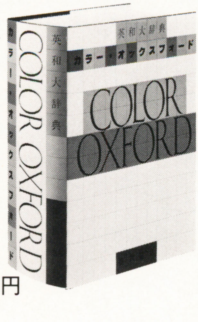
日本で初めての、4,000点にも及ぶ豊富なカラー写真とイラストで、記述だけでは理解しにくかった事物や内容も一目瞭然。自然と先を読みたくなるような辞典です。

英和＋英英＋事典の多機能型。

収録語数は70,000語。英和辞典はもちろん、英英辞典としても使えるほか、英語文化の理解に役立つ関連知識を写真・イラストで紹介、事典の機能も備えた多機能型です。

受験学習の強い味方。

約5,000語の学習基本語には特にマークをつけ、用例・語法などを詳しく解説。毎日の学習に、受験勉強に、実に力づよい味方です。



●全1巻／B5変型（242×182㎜）／オールカラー／収録語数70,000語／収録写真4,000点／2,228頁／厚表紙上製本／ケース入●巻頭特集55頁／現代コミュニケーション事典（コンピュータ用語・ニューメディア用語・言葉によらないコミュニケーション）●巻末付録50頁／テーマ別分類による図版索引

発刊記念特別定価14,800円
（60年7月末日まで）定価17,000円

福武書店創立30周年記念出版

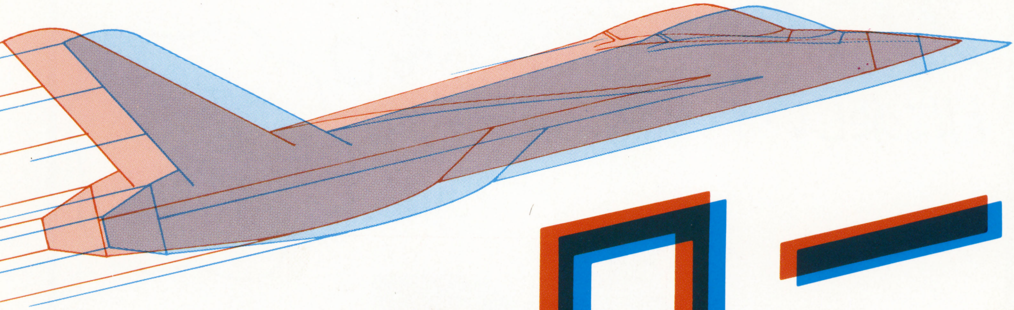
COLOR OXFORD

英和大辞典 カラー・オックスフォード 全1巻

福武書店
東京都千代田区九段南2-3-28 〒102
岡山/東京/大阪/札幌/仙台/名古屋/福岡/ニューヨーク（FIP）

★内容見本は広告宣伝部BN係へご請求下さい。

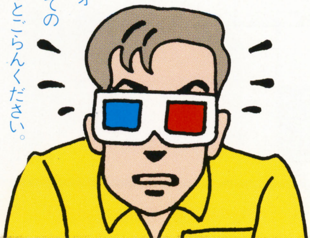
資料請求券 BN



ヒーロー

すごいゲームが飛び出した。リアルに。しかも3次元空間へ。そのスペックは、①サーフェス(面)モデル。一般のワイヤー(線)フレームモデルに比べ、ぐぐぐ～んと、リアルな画像が迫ってくる。②ステレオ画像技法。パソコンのリアルタイムゲームに初めて採用。平らなはずの画面に深い奥行きが生まれて思わず吸い込まれる。③地形データ。世界の有名な都市が眼前に広がる。④レコーディングモード。自分のフライト体験を記録して、失敗したところから何度も再トライできる。⑤ファイティングモード。敵機の姿を眼前だけでなく、あらゆる方向からキャッチして撃破。などなど、君の腕の熟練度を試す機能がたくさん。近未来の戦闘は、コンピュータをいかに操れるかが、勝負だ！この3次元リアルタイム・フライトシューティングゲームは21世紀へ飛び出した。

この広告は、付録のステレオグラスを組立てのうえ、じっくりとごらんください。

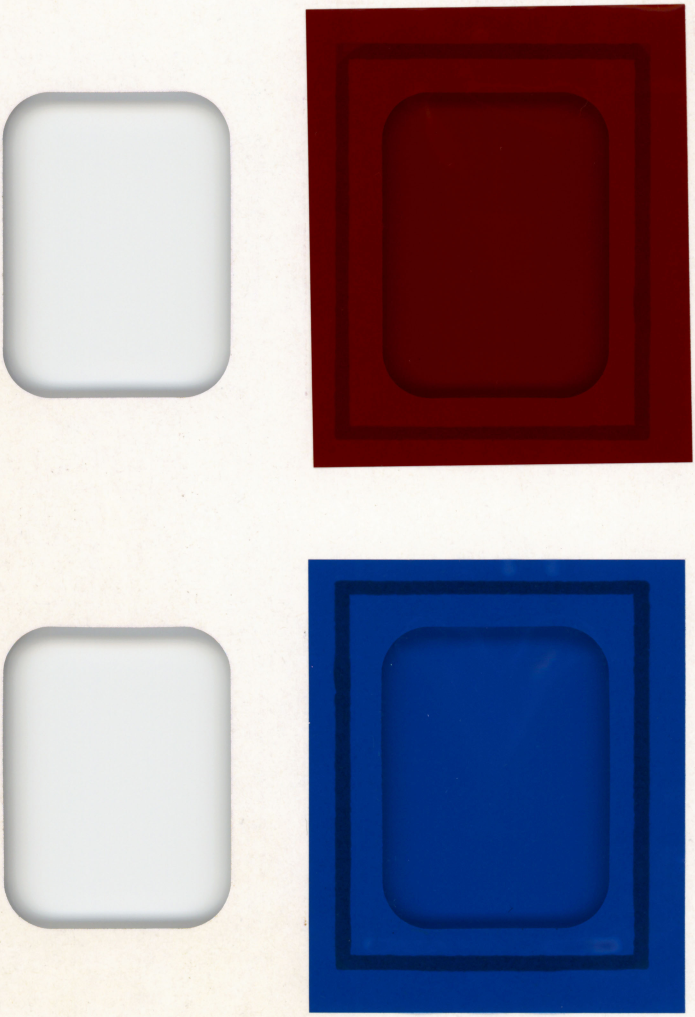


立体版
遊撃王

3次元リアルタイム・フライトシューティングゲーム

PC-9801/E/F2/M2/U2 5"-2DD.2HD 3.5"-2DD 定価 各7,800円

資料請求券 BNN 8

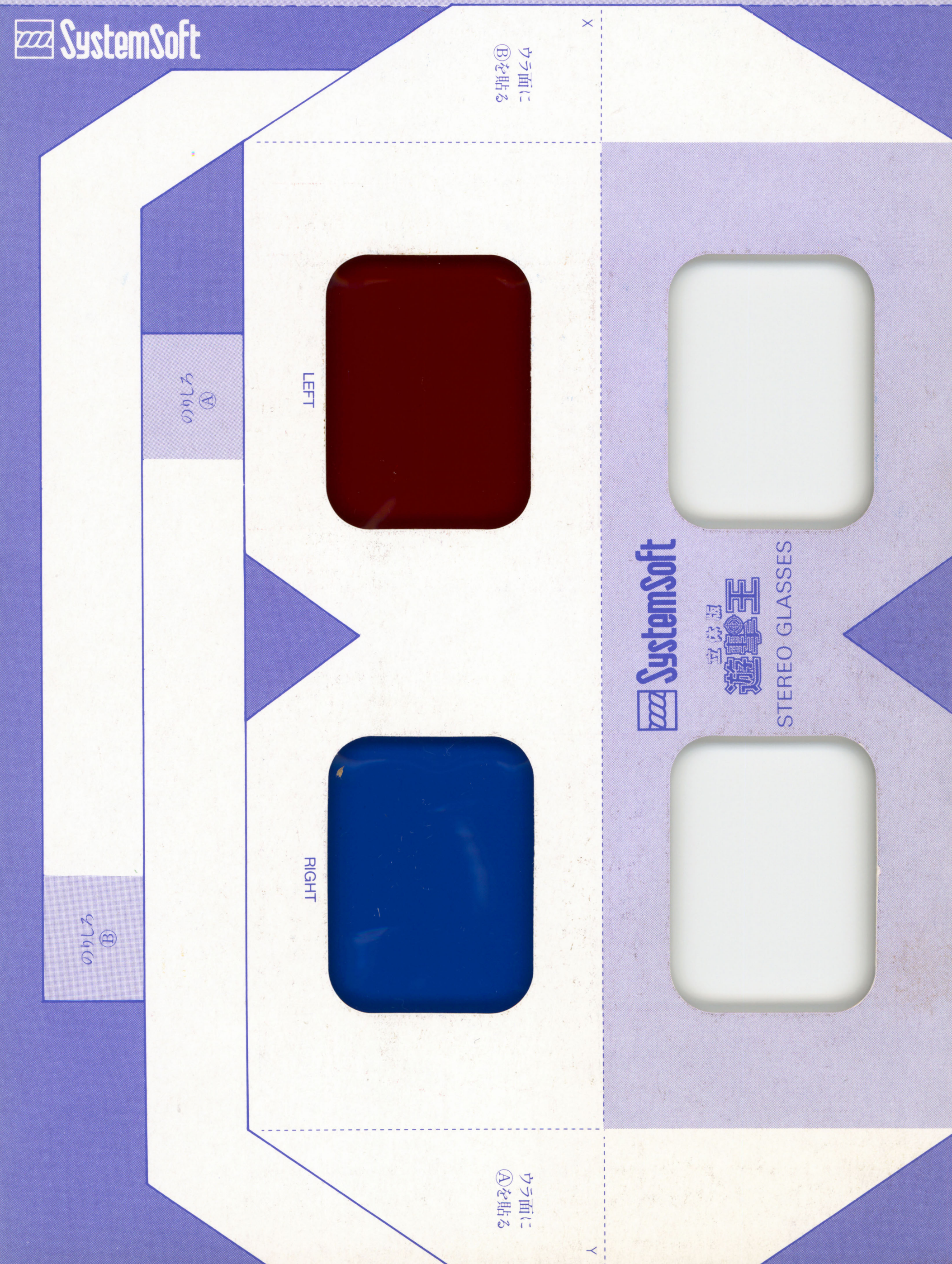


立体版 遊撃王 ステレオグラス

●立体版遊撃王で使用するステレオグラスの作り方

①まず、実線の部分を綺麗に切り取って下さい。
②次に本体にのりでつるをとりつけます。
③本体の裏側に軽くのりを付けます。
（セロハンに、のりが付かないよう気をつけましょう。）
④X－Y線を印刷面を表に折ります。
⑤最後に両サイドを折ると出来上がりです。

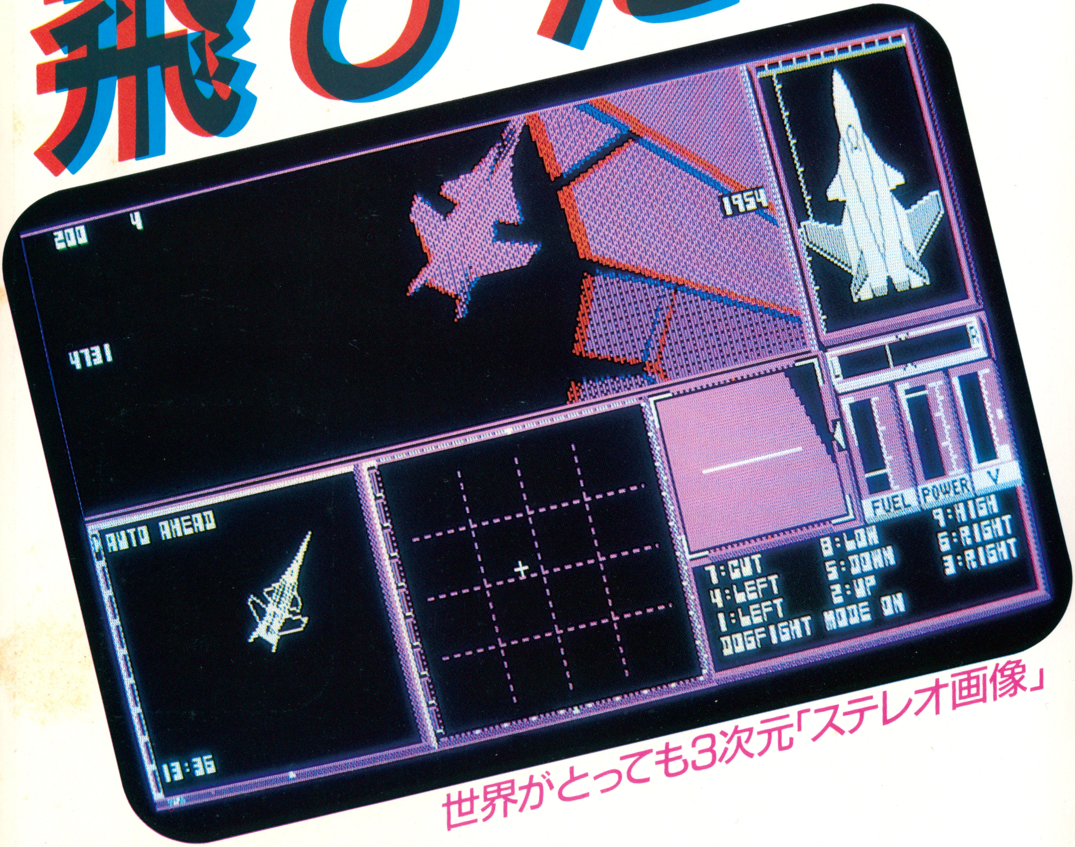
★つるよりも輪ゴムを使用したい方は、②をとばし、⑤の後で両サイドにあなたの耳の位置を確かめて、穴をあけ輪ゴムを結んで下さい。また、末永くお使いいただくためには厚紙で補強するとよいでしょう。





リアルにせまるぞ「サーフェスモデル」

飛びだせ



世界がとっても3次元「ステレオ画像」

SystemSoft
株式会社 システムソフト

〒810 福岡市中央区渡辺通り2丁目4-8小学館ビル
☎092-714-6236

■**ユーザーズ・ポスト**　商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。

■**お申し込み方法**　現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ㈱システムソフトまでお申し込み下さい。

■**送料について**　3.5インチ版、5インチ版 400円。
送料は切手も可。

バグ・ニューズ
8月号

発売元 ㈱河出書房新社／発行・編集 ㈱ビー・エヌ・エヌ
昭和60年8月1日発行 第1巻・第1号・通巻1号





定価480円

雑誌17563-8

Bug News

8

1985

コンピュータ文化情報誌

河出書房新社